



Det Nye **COMPUTER**

9. årgang nr. 7 / 8
29. juni -
26. august 1993
Kr. 36,00

**Læs før
du køber:**

**Test af syv
Amiga-diskdrev**

**FARE!
Amiga er livs-farlig!**

**Bag kulisserne:
AMIGA PÅ MTV**

**Sådan laver du:
AMIGA LASER-SHOW**

**KICKOFF I NYT DESIGN:
GOAL!**



TEST AF ALLE DE NYE PC OG AMIGA - SPIL!

BELAFON ApS

Istedgade 79 & 110 • 1650 København V • Tlf.: 3131 0273 • Fax: 3131 1498

ALFA-DATA kvalitetsprodukter

2 ÅRS
GARANTI



ALFAPOWER AT-HD

LYNHURTIGE HARDDISKE MED 2 ÅRS GARANTI
• PLADS TIL 8 MB RAM, UDVIDES I 2 MB TRIN
• FAS I FORSKELLIGE STØRRELSER - FRA 85 MB ...

ALFADATA MUS OG TRACKBALLS

MEGAMOUSE 290 DPI	295,-
OPTISK MUS 300 DPI	595,-
OPTISK PEN 300 DPI	495,-
INFRARØD MUS 300 DPI	795,-
TRACKBALL	695,-
AUTOMOUSE - OMSKIFTER MELLEM MUS & JOYSTICK	229,-

ALFADATA RAMUDVIDELSER

512KB TIL A500/A500Plus	299,-
• MED UR	
2MB INTERN-RAMKORT UDEN RAM	599,-
• MED GARY-ADAPTOR, UR & AFBRYDER	
1MB CHIPMEM TIL A500Plus	699,-
1MB CHIPMEM TIL A600	699,-
ALFARAM A500	
• PLADS TIL 8MB RAM, UDVIDES I 2MB TRIN	
MED 0 UD AF 8 MB RAM	695,-
MED 2 UD AF 8 MB RAM	1495,-
MED 4 UD AF 8 MB RAM	2295,-
ALFARAM A1200	
• UR OG SOKKEL TIL FPU (PLCC)	
MED 1 UD AF 9 MB 32 BIT RAM	1598,-
MED 5 UD AF 9 MB 32 BIT RAM	2998,-
MED 9 MB 32 BIT RAM	4398,-
8MB RAM-KORT TIL A2000 MED 2MB RAM MONTERET	1599,-

NYHED

ALFADATA KICKSTART OMSKIFTERE

KICKSTART OMSKIFTER A500/A500PLUS/A2000	298,-
KICKSTART OMSKIFTER A600/A600HD	298,-

ALFADATA HÅNDSCANNERE

ALFASCAN-A 400 DPI, 16 GRÅTONER	1095,-
ALFASCAN-Plus 400 DPI, 256 GRÅTONER	1699,-
ALFACOLOR 200 DPI - 4096 FARVER/400 DPI - 256 GRÅTONER	3998,-
OCR SOFTWARE (OPTISK TEGNGENKENDELSE)	198,-

ALFADATA DISKETTEDREV

EXTERN DREV TIL ALLE AMIGA MODELLER	699,-
• MED AFBRYDER OG GENNEMFØRT DATA-BUS	

DAGPRIS!

MICROBOTICS, INC. ACCELERATOR-KORT

Amiga 1200

MI230XA med 0MB ram
• Batteri Backup & Ur
• Plads til 124,8/6,32/64 eller 128MB i 32 bit SIMM-modul
• Plads til 68882 FPU (Matematisk Co-processor) PGA Modul

Med 33MHz 68030/PMMU	3498,-	FPU med krystal	
Med 40MHz 68EC030	3298,-	33MHz 68882	1298,-
Med 50MHz 68030/PMMU	4198,-	50MHz 68882	2198,-

MBX 1200z med 0MB ram
• Batteri Backup & Ur
• Plads til 1 stk. 32 bit SIMM-modul
Modulerne fås i 12,34 eller 8MB ram

Med 14MHz 68881 FPU	1598,-
Med 25MHz 68882 FPU	2398,-
Med 50MHz 68882 FPU	3598,-

32BIT SIMM ram	
1MB 800,-	4MB 1600,-
2MB 1000,-	8MB 3200,-

PAKKE LØSNING
MBX 1200z 14MHz 68881 FPU
m/4MB 32 bit ram. KUN kr.



Over 8MB ram RING!

2998,-

Amiga 500/500Plus/2000

VXL-030 KORT:
• MOTOROLA 68030
• PLADS TIL FPU
• PLADS TIL 32-BIT RAM

Med 25 MHz 68EC030	2598,-
Med 40 MHz 68EC030	3398,-
Med 25 MHz 68030/PMMU	2998,-
Med 33 MHz 68030/PMMU	3798,-

2 MB 32 BIT BURST RAM	2298,-
8 MB 32 BIT BURST RAM	5998,-
FPU 68882 33 MHz	988,-



Hastighedstest

For at illustrere hastigheden på MBX- og VXL-kortene har vi lavet en lille test. Testen er lavet med IMAGINE 2.0 PAL. Vi genererede et 350688KB 24BIT billed i LOWRES INTERLACE OVERSCAN med 3 objekter. Objekter og Billed blev hentet og gemt på ramdisk. De store hastigheder opnås KUN ved monteringen af 32 bit ram på VXL/MBX-kortene

Test maskiner

	Tid	Imagine version
A2000 (68000 7MHz) med 16bit Ram	ca. 2T30M	Integer
A1200 Standart med 2MB CHIP-Ram	ca. 1T04M	Integer
A1200 (MBX 1200z 14MHz) med 32bit Ram	ca. 0T38M	FPU
A1200 (MBX 1200z 25MHz) med 32bit Ram	ca. 0T23M	FPU
A1200 (MBX 1200z 50MHz) med 32bit Ram	ca. 0T21M	FPU
A500+ (VXL-30 25MHz) med 32bit Ram	ca. 0T20M	FPU
A500+ (VXL-30 40MHz) med 32bit Ram	ca. 0T13M	FPU
A4000 (68040 25MHz) med 32bit Ram	ca. 0T07M	FPU

Autoriseret


Commodore
værksted

ALLE
originale
Commodore
reservedele føres



PRIME

100% fejlfri Amiga disketter

10 stk. **Kr. 46,-**
100 stk. **Kr. 399,-**

Amiga-modeller

A500 Plus
A600
A1200
A1200 m/85MB HD
A4000-030
A4000-040

DAGSPRIS!
DAGSPRIS!
3995,-
DAGSPRIS!
11995,-
18995,-



A1200 HARDDISKE DAGSPRIS!

Leveres komplet – klar til brug

2 ÅRS
GARANTI

Garanti-installtion **KUN Kr. 200,-**

CDTV-TILBEHØR

Joystick interface
Harddiske
Spil
Software
RAM-udvidelse

Vi får hele tiden flere nyheder på lager:
Feks. afbryder til CD-ROM drevet kr. **298,-**

Postordre salg

Varebestilling
inden kl. 14 sendes
samme dag
☎ 3131 0273



AMOS THE CREATOR	419,-
AMOS COMPILER	RING!
AMOS 3D (TIL THE CREATOR)	339,-
AMOS PROFESSIONEL	549,-
EASY AMOS	339,-

EXPANSION SYSTEMS

Amiga 1200

UR INTERNT MED BATTERIBACKUP 398,-

CDTV

BRICK-ETTE 498,-

• Giver 2 almindelig joystick porte.
• Autofire funktion med 3 hastigheder.

Amiga 2000

HARDDISK CONTROLLER u/RAM:

DATAFLYER IDE-AT	898,-
DATAFLYER SCSI	1198,-
DATAFLYER IDE-AT+SCSI	1598,-

DATAFLYER RAM-KORT

• TI DATAFLYER HD CONTROLLER
• Plads til 8 MB RAM, i 2 MB trin

MED 0 MB RAM	1198,-
MED 2 MB RAM	1598,-

NYHED

Amiga 500/500Plus

DATAFLYER KABINET 898,-

• I DATAFLYER kabinettet, indsættes DATAFLYER HD CONTROLLER (A2000), og evt. DATAFLYER RAM-KORT

Amiga 1000

DATAFLYER KABINET 1198,-

• I DATAFLYER kabinettet, indsættes DATAFLYER HD CONTROLLER (A2000), og evt. DATAFLYER RAM-KORT

NYHED

☐ Hermed bestilles: ☐ Prisliste ønskes tilsendt

Vare:	Antal:	Pris

(+ forsendelse)

Navn: _____
Adresse: _____
Postnr./by: _____
Evt. tlf. _____

Kuponen eller en kopi af den sendes til:
Betafon • Istedgade 79 • 1650 København V.

DNC JULI & AUGUST '93

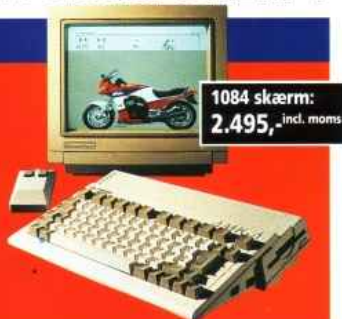
AMIGA!AMIGA! AMIGA!AMIGA!

VERDENS MEST SOLGTE MULTIMEDIA COMPUTERE!

AMIGA 600 - superkompakt med indbygget multitasking

Den lille, superstærke computer med 68000 processor med multi-chip co-processor. 1 MB RAM (kan udvides til 10 MB), indbygget diskdrev, mus, TV-modulator m.m. Desuden indbygget port til PCMCIA indstikskort. Fås også som AMIGA 600 HD med 40 MB indbygget harddisk og mange programmer installeret på harddisken.

Priser fra: **2.795,-** incl. moms / excl. skærm



AMIGA 1200 - ægte 32 bit computer med CrossDOS™

Amiga'en til den krævende bruger! 16.8 mio. farver (256.000 på skærmen), superhøj grafisk opløsning, 8-bits stereolyd og direkte tilslutning til TV/ video. AmigaDOS™ 3.0 og CrossDOS™ gør denne Amiga kompatibel på fil-niveau med alle PC-DOS baserede data. Mulighed for indbygning af harddisk.

Priser fra: **3.995,-** incl. moms / excl. skærm



AMIGA 4000 - den professionelle multimedia-maskine!

Den perfekte computer til avanceret desktop publishing, 3-D animationer, musik- og videoproduktion og ægte multimedia præsentationer. Alle relevante tilslutningsmuligheder, 16.8 mio. farver, stereolyd (4 kanaler, 8 bit) og styresystemet AmigaDOS™ 3.0.

Med 68030 processor, 4 MB RAM, 80 MB harddisk: **11.995,-** incl. moms / excl. skærm

Med 68040 processor, 6 MB RAM, 120 MB harddisk: **18.995,-** incl. moms / excl. skærm



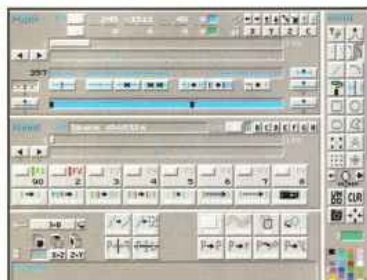
AMIGA!AMIGA!

SE DEM OG PRØV DEM HOS DIN FORHANDLER I DAG!

 **AMIGA**

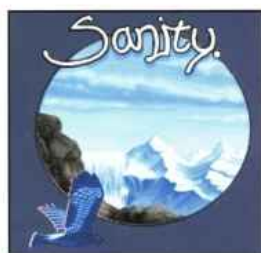


9. årgang nr. 7-8 / Forside: Goal!



Lav dit eget lasershow 20
Vi viser dig hvordan du selv designer dit lasershow - styret fuldstændigt af Amigaen.

GOAL - hele historien 15
KickOff II's efterfølger, GOAL! lader vente på sig. Vi har dog haft fingrene i en næsten-færdig udgave...



DEMO OR DIE 48
Det er småt med demoer her i sommervarmen, men Sanity kan med "Interference" roligt bruge deres slogan - DEMO OR DIE.



En verden af farver - Seikosha SL-95 COLOR 11
En ny farveprinter! Vi ser på om den opfylder de krav man stiller i dag.

COMputer Hotline '93	8
Nyheder fra hele verden - lige her!	
En verden af farver - Seikosha SL-95 COLOR	11
En ny farveprinter! Vi ser på om den opfylder de krav man stiller i dag.	
GOAL - hele historien	15
KickOff II's efterfølger, GOAL! lader vente på sig. Vi har dog haft fingrene i en næsten-færdig udgave...	
ARExx-kursus	17
Hvis du har DOS 2.x eller 3.x, så har du også ARExx; men har du nogensinde brugt det? Hvis ikke så er det på høje tid. I dette minikursus lærer du hvordan.	
Test af syv Amiga-drev	18
Står du netop og skal til at købe et diskettedrev, vil det nok være en god ide at kigge på denne test, inden du beslutter dig.	
Lav dit eget lasershow	20
Vi viser dig hvordan du selv designer dit lasershow - styret fuldstændigt af Amigaen.	
Din computer er fartlig!	22
Her er 10 grunde til omgæende at skille dig af med din computer.	
Teknik brevkasse	25
Hvorfor går min computer ned? Hvad er Kickstart? Laserne får svar på tekniske problemer!	
Secret Service	26
Snyd! Snyd! Snyd! Sådan kommer du længere i dine spil!	
Få en digital telefonline	30
Et tysk ISDN-kort er kommet til Danmark. Og det betyder bl.a. at du nu, hjemmefra, kan sende filer med op til 64K bps!	
Gameplay	31
The Dream Team, COMputers anmelder-hold, har igen været på banen og testet de nyeste spil til din 'puter.	
Betafon er valgt af månedens abonnent!	41
I DNC's månedlige præmie-udtrækning (kun blandt abonnenter!) har vi udtrukket denne måneds heldige abonnenter - se straks efter om du er en af dem!	
Gallery	42
Vi bedømmer (og præmierer!) læsernes grafik-bidrag.	
Mailbox	44
Denne måned er der kommet mange spændende breve, men vi har kun kunnet bringe nogle få. Fortvivl ikke! Alle breve bliver læst, alle forslag bliver overvejet.	
DEMO OR DIE	48
Det er småt med demoer her i sommervarmen, men Sanity kan med "Interference" roligt bruge deres slogan - DEMO OR DIE.	
At leve med - diskettedrev	50
Få svar på hvad du skal kigge efter, når du vil købe diskdrev.	
Det Alternative Hjørne - AmigaBase	52
Hvad siger du til en programmerbar hierarkisk opbygget database, der til fulde kan konkurrere med det kommercielle udbud af databaser på Amiga markedet?	
APROPOS piratkopiering	54
Er piratmarkedet det samme som markedet for euforiserende stoffer?	

COMPUTER HOTLINE 93

Amiga pris-bundrekord

Priserne i England på Amigaer plejer tit at være lidt foran de danske i udviklingen, og det håber vi også på i dette tilfælde. Amiga 500 Plus har nemlig netop rundet den magiske 200 pund grænse (ca. 2000 kr.) Så er der ikke længere nogen undskyldning for at gå ud og købe en Sega eller lignende vel?

Batmaaan!-vindere

Vinderne af vores lile Batman-konkurrence har fået direkte besked, men for en god ordens skyld opridser vi lige navnene for en sikkerheds skyld:

Kris Gabriel, Nilensvej 17, 2770 Kastrup, Klaus Jeppesen, Moseagervej 14, 4100 Ringsted, Lars Andersen, Nordvestpassagen 73, 8200 Århus N, Poul Melchior, Blåkildevvej 62, 9220 Aalborg.

Ny stor PD samling på dobbelt-CD

Du får over 1 Gigabyte software på Almathera Systems nye PD bibliotek, kaldet 'The 17 Bit Collection for CDTV'. Prisen er til gengæld lidt pebret, for du skal slippe hele 798 kr. incl. moms for at rekvirere de 2 CD'ere. Regnes prisen ud pr. megabyte er ca. 80 øre pr. MB dog slet ikke så dumt endda.

The 17 Bit Collection for CDTV er frugten af et samarbejde imellem den engelske PD-softwareklub 17 Bit og Almathera Systems. 17 Bit klubben råder til dags dato over et PD-bibliotek på 4500 diske, mens Almathera tidligere har udgivet CDDP CD'en (600 MB) med Fred Fish serien.

Indholdet på dobbelt CD'en er en blanding af demoer, utilities, spil, musik, grafik, samples, clipart, fonts, animationer og slideshows.

Kontakt:

BMP-Data Group ApS
Industrivej 19
DK 3320 Skævinge
Tlf: 42 28 87 00
Fax: 42 28 82 55



Billedet, der er valgt som vartegn for grafik-konkurrencen. Påfuglen har en hale af farveblyanter! (Antonio De Lorenzo - "Lost in the beauty of hyponov's space")



Læg mærke til gadenavnene på dette futuristiske bybillede. Ifølge reklamen er det Wall Street anno 2159. (Alessandro Saponi - "Nippon Ryori Ten")

Kæmpe grafikudstilling i Italien

Et af de store Mekkaer for alle computergrafikere og billedkunstnere, er uden tvivl BitMovie festivalen, der blev holdt i Italien i år. Her bliver der præsenteret det nyeste indenfor digital billedgenerering og animationer. Som du kan se på billederne, kan de godt lige akkurat konkurrere med vores Gallery! Hvis du skulle have lyst til at være med til næste år, kan du godt få startet tegneprogrammet op allerede, for billederne skal være dommerkomiteen i hænde senest 31. oktober i år. Selve udstillingen løber af stabelen næste gang fra 31/3-94 til 4/4-94 og du kan evt. henvende dig hos:

BIT.MOVIE 94
c/o Carlo Mainardi
Via Bologna 13
47036 Riccione
Italy
Fax: 009 39 541 601 962

Få et billigt analogt joystick

Nu kan du få et lille interface, der gør det muligt at benytte et PC joystick på din Amiga.

"Hvorfor skulle jeg dog det?" spørger du måske. Det er fordi alle PC joysticks er analoge, og fremfor at gå ud og købe et analog joystick til Amigaen for en lille formue, kan du altså i stedet anskaffe et billigt interface, samt et PC joystick, som næsten bliver foræret væk. Interfacet er udstyret med en kontakt, så du kan skifte om mellem de 3 mest almindelige analoge joysticktyper, da der nemlig ikke er nogen fast standard.

Forhør dig hos din lokale forhandler, eller ring direkte til:

DigiPrint Inc.
P.O. Box 13016
Richmond, VA
23225 USA
Tlf: 009 1 804 560 1769



Simpel database til telefonnumre

Address-111 v1.0 ©1992 Legendary Design Technologies Inc.

Salutation	Mr.	First	John	Last	Smith
Job Title	President	Work Phone	555-1234		
Company	ABC Inc.	Home Phone	555-5678		
Address	123 Main Street	Office Phone	555-9876 (Fax)		
	P.O. Box 1234	Birthday			
City	Minneapolis	Mailed	January 17		
State/Prov	IN	Code	02345		
Country		Team	Fashion		
Comments	Products: widgets. Wife's name: Juanita				
		Wedding	Editorial		
		Portrait	Training		
		Commercial	Real Est.		
		Custom Pkt			

Buttons: Delete, Revert, New Record, Add, HDA, 100%

Hvis du gerne vil have en simpel lille database til telefonnumre, kan du måske bruge Address It! fra Legendary Technologies. Selvfølgelig er det ikke Superbase Professional, men det er faktisk også meningen. Der er nemlig ikke noget bøv! med at sætte databasen op. Den kan lagre alt hvad du har brug for af oplysninger om venner og bekendte såsom navn, adresse, fødselsdag samt en kategori, så du nemt kan skelne mellem venner, forretningsforbindelser osv.

Programmet kan printe alt fra telefonbøger til de roterende telefonopslag man ser i amerikanske film (du skal nok selv binde papirerne sammen), og kan også ringe et nummer op, hvis du har et modem. Prisen er til at overkomme, den ligger nemlig omkring 250 kr.

Legendary Technologies Inc.
25 Frontenac Avenue
Brantford, Ontario
N3R 3B7 Canada

Gremlin-konkurrence afgjort

De mange kuponer var meget uenige om svarene, men her kan du se hvad du skulle have svaret, hvis du ikke allerede har gjort det!

1. Man kan spille 4 spillere samtidig i Premier Manager.
2. De to hold fra Sheffield hedder har hhv. "efternavn" Wednesday og United.
3. Man starter i Conference League.
4. Der er 22 hold i Premier Division.
5. Et lidt tricky spørgsmål. Det rigtige svar er enten Eric Cantona (der scorede det første hat trick i sæsonen) eller Brian Deane (der scorede det første hat trick i 1993). Begge løsninger godkendes.

Og det giver følgende vindere:

Ivan Troelsen, Viborgvej 190, 9670 Løgstør (Amiga)
Henrik Jensen, Vigerslevvej 276B, 1.th, 2500 Valby (Amiga)
Jess Hansen, Dybbøllevej 78, 8000 Århus (PC)
John Munk, Box 52, 7400 Herning (Amiga)
Helga Nielsen, Finlandsvej 12, 9670 Løgstør (Amiga)

Tak til alle, der var med - vinderne bør regne med, at der kan gå op til 5 uger, før præmierne er nået frem.

Billige CD caddier

Hvis du ejer en CDTV er du sikkert grundigt træt af at CDerne altid skal tages ind og ud af caddien. Løsningen kunne selvfølgelig være at købe en caddy til hver CD, men når prisen på en enkelt ligger et godt stykke på den forkerte side af 100 kr. er det nok ikke løsningen alligevel. Nu er der imidlertid et svensk firma, Docoab, der har lavet en billig erstatning, der virker mindst lige så godt. Prisen er 59 svenske, og de er jo som bekendt ret inflationsramte, så det er måske værd at overveje. De har ikke engang forbudt dem endnu i Sverige!

Docoab
Box 2027
43102 Mölndal
Sverige
Tlf: 009 46 31 81 52 40
Fax: 009 46 31 20 25 44

Nu kan din Amiga læse

Med Golden Images nye hånd-scanner Alfascan, kan du scanne 256 forskellige gråtoner, og ved hjælp af det medfølgende OCR (Optical Character Recognition) program, kan du scanne almindelig maskinskrevet eller trykt tekst ind, og få det omdannet til en tekstfil. Du skal bare være i besiddelse af en Amiga med harddisk samt 2 megabyte RAM, så kan du sågar få scanneren til at læse op for dig direkte fra en bog. Den nye version af Golden Images scannerprogram Migraph følger naturligvis med, og er bla. blevet opdateret, så det nu kan arbejde med mange flere filformater såsom IMG, PCX, TIFF osv.

Spørg din lokale forhandler

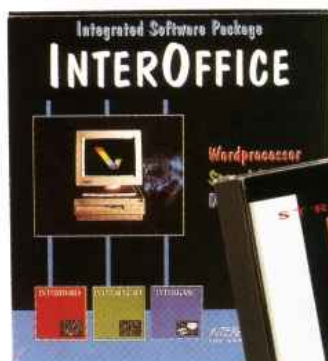
Internt ur til Amiga 1200

Nu kan du købe et separat ur kaldet Pyramid modul til din Amiga 1200, der kan placeres på det særlige stik der findes til formålet i din Amiga. Efter montering kender computeren altid dato og klokkeslet. Prisen for Pyramid er 248 kr incl. moms. BMP-Data Group ApS
Tlf: 42 28 87 00

HELT NYE OG SPÆNDENDE software-pakker FOR AMIGA CDTV OG AMIGA 1200

InterOffice CDTV

INTEGRERET SOFTWARE-PAKKE FOR AMIGA



PAKKENS INDHOLD:

- Tekstbehandling, der senere kan udbygges med ordbogsdiskette
- Regneark • Database

InterOffice & StripPoker

499,-

MED I KØBET...

Cover Girl Strip Poker

Sjovt og underholdende pokerspil, hvor du, blandt andre kan udfordre Trine Michelsen

AMIGA CDTV koster lige nu kun **2.995,-**
incl. Gyldendals leksikon FAKTA men excl. monitor hos **euroACTIV**



InterOffice Version 2 1200

INTEGRERET SOFTWARE-PAKKE FOR AMIGA

PAKKENS INDHOLD:

- Tekstbehandling med ordbog
- Regneark • Database
- Kommunikation
- Features bl.a. 2.0 look, arexx printerstyring, on-line-hjælp.

NORMALPRIS 2.780,- KR

KØB PAKKEN MED AMIGA 1200,-

**KØB DET NU SAMMEN MED
AMIGA 1200 OG SPAR 2.280,-**



AMIGA 1200+PROGRAMPAKKE

4.495,-

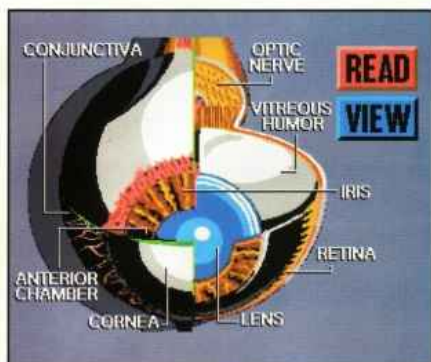
d.v.s. at du kun gi'r 500,-
for de 4 programmer !!

Nærmeste **euroACTIV** forhand-
ler anvises på telefon 86 80 27 00

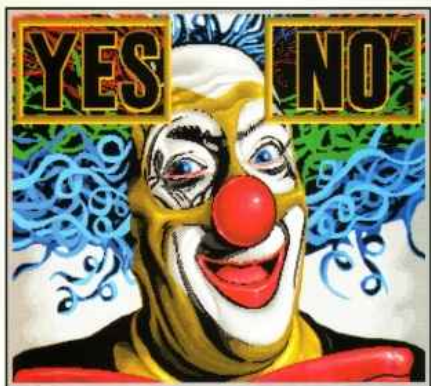
INTERACT VISION

THE NAME OF PRECISION

COMPUTER HOTLINE 93



Denne illustration af et øje suppleres af en video-animation hvis du trykker 'VIEW'



Klovnens med den sjove stemme lærer de små at tælle.

Amos Professional Compiler

Den nye Amos Professional Compiler råder over mere end 200 ekstra kommandoer i forhold til den tidligere compiler, hvilket giver ekstra gode muligheder for endnu hurtigere og mere kompakte programmer i AMOS, Easy AMOS, og AMOS Professional end tidligere.

Når et program er kompileret kan det afvikles helt alene, og ved at gøre brug af et specielt AMOS library gemt i sys:libs kan du nu producere kompilerede filer, der ikke fylder mere end ganske få kilobytes. På denne vis kan du i AMOS snilt lave dine egne CLI kommandoer eller andre system orienterede utilities.

Udover at Amos med tiden er blevet meget bedre, er det nu også blevet billigere. Fra dags dato kan du

CD til ønskepris

Normalt plejer prisniveauet for en CD at ligge på minimum 300 kr., men Pandora's CD fra Optonica er en særkommen undtagelse, idet den er din for ikke mere end 5 pund (lidt under 50 kr.). Det skyldes ikke at Pandora CD'en er pinligt dårlig eller at Optonica er særdeles rundhåndede, nej årsagen til den lave pris skyldes at CD'en er 'promotional', dvs. at den er fremstillet i reklameøjemed. Der reklameres primært for Optonica's CD-system kaldet Interplay, som inkluderer nogen af de nyeste tekniske innovationer inden for multimedia, såsom 'videostream', en funktion, der viser animationer i en box på skærmen, afspillet fra CD i en absolut rimelig hastighed.

Optonica har på Pandora brugt deres Interplay til at producere diverse salgs- og undervisningsdemoer, for både børn og voksne. Du kan f.eks. lære om menneskets 5 sanser eller gå ind i INSIGHT afdelingen, for at blive undervist i hvordan f.eks. et kamera egentligt fungerer. INSIGHT afdelingen er en smagsprøve på et teknologisk multimedia leksikon som Commodore lancerer senere på året.

Ved hver enkelt demo hører du en samlet stemme fortælle om emnet, alt imens der bliver vist et slideshow i HAM eller eventuelt en illustrativ video animation. Kvaliteten er meget overbevisende, idet pauserne er så kortvarige at de ikke bemærkes.

Du kan også finde bunker af clipart og billeder på Pandora CD'en (både 24 bit og almindelige IFF-formater), samt en lang række samplede lydeffekter (8SVX IFF).

Interesserede kan prøve en dansk forhandler eller kontakte:

Optonica Ltd.
1 The Terrace, High Street
Lutterworth, Leics
England, LE17 4BA
Tel: 009 44 455 558282
Fax: 009 44 455 559386

nemlig få AMOS Professional for 49.99 pund, mens prisen for Amos Professional Compiler nu er nede på 34.99 pund.

Amiga 1200 og Amiga 4000 ejere bør være opmærksom på, at der nu er kommet en såkaldt AMOS Professional Updater disk, der er PD. Denne disk retter de fejl og problemer, der tidligere har været med AMOS Professional på de nye AGA maskiner, ved at udskifte en betydelig mængde AMOS filer.

Kontakt en dansk forhandler eller:

Europress Software
Europa House, Adlington Park
Macclesfield SK10 4NP
Tel: 009 44 625 859333
Fax: 009 44 625 879962

Commodore lempet krav til forhandlere

Tidligere skulle forhandlere indsende Amiga'er og CDTV'er til Service-Gruppen eller et andet autoriseret værksted ved simple indgreb i computeren så som montering af kickstart omskiftere samt Gary-adaptore o.lign. Nu er stort set alle autoriserede Commodore forhandlere dog blevet autoriseret til selv at foretage disse operationer i Amigaens ældre dele. Det betyder at du som forbruger, sparer en hel masse ventetid, mens du samtidig bevarer dit garantisejl, der er værd at værne om, såfremt noget skulle gå galt. Prisen for en garantimontage, der nu kan klares mens du venter, ligger typisk på mellem 100 til 200 kr.

VIRUS NYT!

De sidste updates af dine favoritter pr. 28-04-93:

VT	version 2.52
Virus Checker	version 6.26
FindEmAll	version 5.40
VirusZ	version 3.06
Virus Interceptor	version 1.10
Snapshot	version 2.0

Virus check på en helt ny måde

Safe Hex International har lavet et specielt virus.library, og nu begynder det at komme i masse kendte programmer. Bare tænk, at man f.eks. kan teste sine disketter for virus, medens man sidder med sit tekstbehandlingsprogram - Smart ikke?

Kopier og check

Samtidig nu for virus

Den sidste nye version af X-Copy Professional, version marts 93 har indbygget dette meget effektive library, som automatisk kontrollerer for bootvirus samtidig med man kopierer. De seneste versioner af X-Copy havde også virus check, men kendte kun 84 bootvirus. Nu genkender den nye version altså mere end 150 bootvirus, samt ca. 75 bootvirus kloner.

Et specielt sommertilbud til Computers læsere

Selvfølgelig er det ikke alle unge, der har så mange penge, at de kan gå hen og købe X-Copy Professional for op imod 400 kr. D-Copy programmet ligner meget X-Copy, og bruger det samme virus.library. Men D-Copy er et freeware program og kan derfor fås for en meget billig penge.

I hele juli måned kan DNC's læsere få den helt nye D-Copy version 3.1, der bruger det samme bootvirus.library som X-Copy Professional for.

Tilbud 1: D-Copy 3.1 med engelsk original engelsk vejledning - 10 kr.

Tilbud 2: D-Copy 3.1 + 12 andre virkelig gode utilities. Alle med udførlig dansk vejledning - 25 kr.

Send en frankeret svarkuvert + beløbet i 5 kr. frimærker eller check til:

SHI REGIONAL VIRUS CENTRE
DENMARK:

Jan Andersen
Veronikavej 33 1 tv.
2610 Rødovre

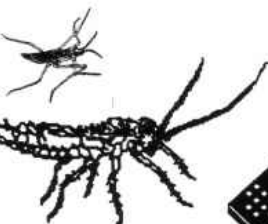
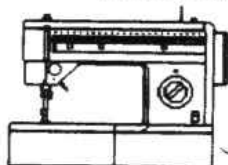
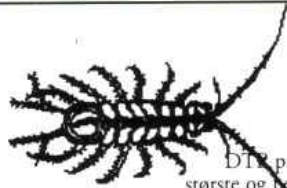
HAR DU PROBLEMER MED VIRUS

Kontakt gratis vor Virus Hotline:
31 41 68 67

COMPUTER HOTLINE 93



Bunker af Clip Art



Artworks
1 Pond View
Wootton, Ulceby
South Humberside
DN39 6SF England
Tlf: 009 44 469 58 81 38

Med "Signs & Symbols 3" får du alt, hvad du evt. manglede på de 2 forrige. Der er alt fra landkort til en rulle toiletpapir, hvis du skulle få brug for at symbolisere en sådan.



Månedens Forhandler: Softwareshoppen i Århus

Fremover vil vi besøge en tilfældigt udvalgt soft- eller hardware-forhandler et sted i Danmark. Måske er det din forhandler vi besøger næste gang.

Raymond Schmidt er 34 år. Hver dag kl. 10:30 åbner han sin lille, men populære butik, der indeholder alt hvad hjertet kan begære af spil til bl. a. PC og Amiga.

Softwareshoppen ligger i hjertet af Århus, kun 500 meter fra banegården. Butikken har lige fejret sit 1 års jubilæum, og i den tid den har eksisteret, er spil-salget gået fra Commodore 64 over til lige dele PC og Amig. "Faktisk sælger vi næsten ikke mere 64'er-spil", fortæller Raymond, der dog stadigvæk har et pænt C64-lager ude bagved, så hvis du har en brødkasse, kunne det måske være en god idé at stikke hovedet indenfor hos Raymond. Han læser DNC hver måned, ligesom de fleste af sine kunder, for at få et overblik over markedet, og hvad der er værd at købe hjem til butikken. Nogle gange kan det da også være, at Raymond spiller med sine kunder - "man skal jo prøve varene af først," griner Raymond.

Så kom afsted ned til Raymond og se hvad han har på hylderne - det kunne jo være, at netop det spil du ønsker dig allermest bare ligger og venter på dig...

Softwareshoppen, Rosenkransgade 14, 8000 Århus C

Vi fortsætter succesen

Til priser du kun oplever i BINGO

AMIGA 600



Verdens bedste
hjemme computer
1 mb ram bruges til spil,
budget, tekst og video
2795,00

TILBEHØR

No-Name disk 3.5 DD	ter: 69,95 nu:	39,95
No-Name disk 3.5 HD	ter: 89,95 nu:	59,95
Maxell 3.5 DD	ter: 94,00 nu:	55,00
Maxell 3.5 HD	ter: 159,00 nu:	89,00
Diskettebox Color 5/100 d.ter:	89,00 nu:	38,00
Mussematte Color	ter: 89,00 nu:	29,00
Amitech 3.5 No-Click	ter: 799,00 nu:	649,00
Amiga Mus Color	ter: 298,00 nu:	189,00
PC Mus	ter: 298,00 nu:	100,00
Ramudvidelse 512Kb	ter: 498,00 nu:	349,00
Ramudvidelse 1 Mb	ter: 998,00 nu:	598,00

AMIGA 1200



Verdens nyhed
AMIGA 1200
Egte 32 bit maskine
AGA skærmmkort
oplev vidunderet

BINGO PRIS 3995,00

OKI Printer



OKI F-380
Alltidens
24 nåls
Matrixprinter
Mange forsk.
skrifttyper
Den ideelle printer
til kontor og hjemmebrug

2395,00

PRIS - TACKLEREN



DANMARKS FØRENDE

FOTO • VIDEO • TV
RADIO • COMPUTER

BINGO 1 Frederiksundsvej 57, 2400 Kbh NV	38 34 11 24
BINGO 2 Roskildevej 284, 2610 Rødovre	36 70 03 62
BINGO VIDEO Frederiksundsvej 43, 2400 Kbh NV	31 10 22 70
BINGO BALLERUP Ballerup Centret, 2750 Ballerup	42 65 35 05
BINGO FRB, Værnedamvej 1, 1819 Frb C	31 24 51 12
BINGO AMAR Amagertorvet 255, 2300 Kbh S	32 52 19 17
BINGO AMAR-100 Amagertorvet 108, 2300 Kbh S	31 58 18 30
BINGO CITY Rindøvej 16, 1171 Kbh K	33 93 03 35

En verden af farver: Seikosha SL-95 COLOR

En farveprinter er landet på redaktionen bord! Vi ser på om den opfylder de krav man stiller i dag - måske er den ovenikøbet lidt foran på nogle punkter?

Af Kenneth Friberg

Okay. Nu har du tegnet mesterVÆRKET i DeluxePaint. Og faktisk ville det være flot at have hængende på væggen. Bare for blår, hvis nu vennerne kom forbi. Eller hvad med at aflevere stilen eller kemirapporten i farver! Men, hvordan det? Svaret er en farveprinter, der nemt tilslutter din Amiga printer ud, hvad du beder den om!

Har det hele

Printeren vi har haft til test tilbyder en hel del. Der er 24 nåle, 12 skriftsnit, 7 bogstavbredder, Silent Printing (lydløs udprinting), High Speed, Paper Park, Semi-automatic Cut-Sheet Feeder, Paper Cut, 43 K ram buffer (også til download-fonts), superhastigheder på 240 CPS, automatisk paper-feed og selvfølgelig farvebånd til farve-udskrifter. Ingen af disse ting er fantastiske innovationer eller skelsættende landvindinger, men nok nærmere hvad man kan forvente af en mid-til high-end printer.

Adgang til alt dette fra printeren er nogenlunde nemt, for der er en del dip-switches man kan indstille på. Disse er meget nemt tilgængelige, hvor det klare plastlåg blot skal tages af. Af udvidel-

ser kan man bl.a. få en automatisk cut-sheet feeder og et sort farvebånd, hvortil der hører et separat styr. det betyder at der kan benyttes standard farvebånd, og derfor vil det være ret billigt. På trods af det kan man altså godt skrive sort ud med farve-farvebåndet, det er blot lidt spild.

Standard-stik gør det let

Udpakningen var noget af en opgave (en masse pap), og til samling af printeren var det nødvendigt med hjælp fra manualen, men det klarede den også fint. Der er som standard et parallelt stik i SL-95, så nemmere kan det jo ikke være at tilslutte. Printereren er et stort skrummel, dog ikke større end de fleste 24-nåls printere. Den vejer ikke så meget, men virker dog ikke spinkel. På forsiden er fire knapper til indstillinger 'on-the-fly'.

Printeren benytter en meget smart teknik med at printerhovedet virker som en viser, og peger på hvilken font der benyttes. Hvis der trykkes på FONT knappen, vil printerhovedet stille sig under den markering på låget som angiver hvilken font

der benyttes. Det samme gør sig gældende for PITCH-indstillingen (karakter-bredden), en ret smart måde at spare indikationslamper på. De fire knapper har helt op til tre funktioner, men de fleste af dem er nemme at huske og komme til.



Udskriftskvalitet

Printeren kan køre under Epson-Q-driveren på Amigaen. Det vil sige opløsninger op til 360 x 180. Disse 360 skal nok tages med et gran salt, da problemet er at prikkerne er langt større end 1/360 tomme, og derfor vil det ikke blive meget tynde streger, hvis man blot ønsker det. Derimod kan man få langt bedre runde kurver med denne opløsning.

Vi har afprøvet printeren med forskellige billeder, bl.a. et billede af alle Tiny Toons figurene. Derudover blev den afprøvet fra Pro Page og WordWorth, og som almindelig tekst printer. Tiny Toons billedet var et HAM8 billede (billedet 1, originalen, og 2, udskriften), der blev dumpet til printer, og den klarede det på 11 minutter og 39 sekunder.

ProPage-billedet består af en del tekst, med farvestreger der går på kryds og tværs. Disse er lavet for at se hvor godt printerens kan separere farver. Alle de tynde streger går oven på de sorte, og det vil sige at de burde træde frem, men det kunne printerens ikke klare, og de krydsende felter er meget mørke. Det skyldes at printerens nåle, som tidligere nævnt er større end 1/360 tomme. Men det er ikke overraskende, for det er der heller ikke andre printere af farve-

matrix typen der kan klare. På trods af at farverne er mørke KAN man se, at der går en anden farve igennem, og det er faktisk ganske godt klaret.

Udskriften til printer fra PPage blev klaret på 16 minutter og 1 sekund. Her kan ses bort fra PPage's forsinkelse ved udskrift, da der er benyttet en printer-spooler under alle udskrifter for at have hele siden klar for udskrift.

Den sidste udskrift fra WordWorth forløb helt uden problemer og ikke overraskende meget hurtig, da det kun var interne printer fonte der blev benyttet. WordWorth fungerer fint sammen med Seikosha.

Summa Summarum

Af en printer der koster 2595,- inkl. moms, klarer Seikosha sig helt fint. At der ydermere er overvejet hvor meget sort udskrift og hvor meget farve udskrift man har behov for (jvf. separat sort farvebånd) er absolut et plus, for så falder prisen pr. farvebånd fra 188,75 til 60,- og det kan absolut godt anbefales, at et sort farvebånd anskaffes. Om man kan klare sig med den medfølgende cut-sheet feeder skal jeg ikke kunne sige - printeren er en matrix printer, og størstedelen af udskriften vil vel derfor være på endeløse baner, men det er alligevel rart at have muligheden hvis man skal skrive en side ud hist og her. Her vil jeg nok tro at den medfølgende feeder skulle kunne klare det, men ellers kan man få den automatiske feeder - så stiger prisen også - 1181,25 for den alene!

Alt i alt en udmærket og prisbillig printer, som kan bruges til næsten alt, og har man brug for superkvalitet til offset eller blot laserudskrift, er det absolut et billigt alternativ til kladde-udskrifter.

Fakta

Seikosha SL-95 COLOR, pris kr. 2595,-
Nærmeste forhandler oplyses hos CC Data, tlf.: 4587 7700



Nederst ses billedet som det bliver repræsenteret på skærmens
Øverst ses udskriften af billedet på Seikosha SL-95 Color.

De holder til i et gammelt pakhus i det nordlige London. 135 ansatte - fordelt på 15 nationaliteter og tre etager. Udefra ligner det en nedlagt fiskfabrik, men bag murene er alt indrettet med den stilsikre image-sans, der også kendetegner de musikvideoer, som dette firma lever af at vise.

Atmosfæren er ung, kreativ og international. Store højloftede lokaler, holdt i sort og hvidt. Her er overraskende mørkt, de spredte skriveborde oplyses kun af små spot-lamper. Store vifter i loftet kaster skæve skygger rundt i tussmørket. Ridley Scott ville have følt sig hjemme her.

Bag kulisserne:

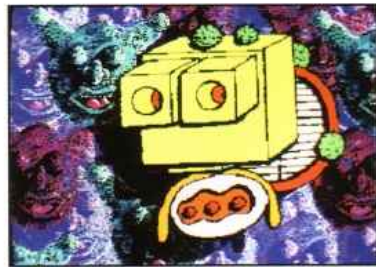
COMPUTERE

STYRER



Vi har besøgt verdens mest berømte tv-kanal, hvor musik og computere går op i en højere enhed.

Af Søren Bang Hansen



Grafikken her er lavet til MTV på en Amiga. Figuren er håndtegnet og scannet ind - baggrunden er 100% Amiga. (Lavet af Speedy Films, se reportagen i DNC nr. 10/92)

Computerne kommunikerer

- Det er alle tiders arbejdsplads. Vi kender hinanden allesammen, og det er fedt at være et sted med så mange unge mennesker. Gen-

nemsaltsalderen er bare 24 år. Vi taler som vi vil og klær os som vi vil.

Ordene kommer fra Alan Gore, der selv er klædt i orange jeans og sort t-shirt. Før var han freelance programmør og aktiv i

udviklingen af virtual reality. Idag er han "Information System Manager" på MTV. Det var ham, der banede vejen for computerens indtog i det daglige arbejde på stationen. Som andre moderne tv-stationer er MTV idag

100% afhængig af computere.

- De er nemme at bruge og passer naturligt ind i det kreative miljø, siger Alan om stationens 100 maskiner.

- De kører i et stort netværk, der via telefonnettet også har for-



Alan Gore er ansvarlig for at stationens computere fungerer.



En ung arbejdsplads: Gennemsnitsalderen er 24.

STJERNERNE

På MTV hedder de ikke DJs men VJs - "Video Jockeys". Stationen er meget "image-bevidst" i sit valg af studieværter. Der er tilstræbt noget for enhver smag, og de kendte ansigter markedsføres, som var de rockstjerner.

Rebecca de Ruvo - er 22 år og svensker. Født og opvokset i Stockholm. Fra en meget ung alder arbejdede hun som tv-vært, fotomodel og sanger. Som 17-årig flyttede hun til London, hvor MTV fik øje på hende.

PRÆSENTERER:
Awake On The Wildside (morgen-tv)
Dial MTV (seer-hitliste).



Pip Dann - kommer fra New Zealand. Opvokset i Auckland hvor hun læste engelsk litteratur og gik på skuespillerskole. Har desuden arbejdet med både tv, film og radio.



PRÆSENTERER:
MTV At The Movies (film-magasin)
MTV's Braun European Top 20 (hitliste)
MTV Prime (populær-musik)



Ray Cokes - en af stationens mest garvede VJs. Taler flydende fransk og har arbejdet for belgisk fjernsyn og radio. Har været på MTV siden starten, og betragtes af mange som stationens dygtigste VJ.

PRÆSENTERER:
The Big Picture (film-magasin)
MTV's Most Wanted (talkshow)

Kristiane Backer - er tysker. Har arbejdet på en privat radio-station i Hamburg, før hun rejste til USA, hvor hun tilbragte et år på High School for at forbedre sit engelsk (hun ku godt have brugt

et par år mere). Har desuden arbejdet med reklame og computergrafik.

PRÆSENTERER:
MTV's Coca-Cola Report (musik-magasin)



Simone Angel - kommer fra Holland og er bare 20 år. Efter blot tre måneder i London lykkedes det hende at få en pladekontrakt. Med sin overfriske, ekstremt energiske facon er hun typen man enten elsker eller hader.

PRÆSENTERER:
Party Zone (danse-musik)



Det er her de nye videoer ses igennem og vurderes.

bindelse ud af huset. Med et enkelt muse-klik kan vi sende faxer og elektronisk post til vores kontorer rundt om i verden.

Alan indleder en ny sætning, men bliver afbrudt af telefonen på sit skrivebord. Det er en fra MTVs kontor i Frankrig, der ikke kan få sine menuer til at virke. Alan lover at undersøge sagen. Det er hans arbejde.

Computerne vælger musikken

Computerne er ikke bare et redskab til kommunikation mellem de ansatte. De står også for selve programlægningen - det vil sige udvælgelse og afspilning af musikvideoer.

Nåe, så er det derfor de spiller så meget techno?

Ikke just. For selvfølgelig er hele den musikalske udvælgelse ikke overladt til en maskine. Hver tirsdag mødes en gruppe medarbejdere for at opdatere ugens "playlist" - en prioriteret liste over hvilke videoer, der skal spilles.

Computerens ekspertsystem fodres med denne liste, og vælger selv hvad der skal spilles hvornår. Den har forstand på de dele, og sørger selv for, at der bliver spillet

rap-musik i "Yo! MTV Raps" og heavy metal i "Headbangers Ball". Systemet sørger også for en vis variation, så den samme video f.eks. ikke bliver spillet to dage i træk på nøjagtigt samme tidspunkt.

Computeren har forbindelse til en stor videoafspiller med plads til 32 bånd. Hvert bånd er forsynet med en barkode, så maskinen selv kan kende de mange musikvideoer fra hinanden.

Kun det sure slid med at hente båndene på lageret og proppe dem i maskinen er stadig overladt til mennesker.

Computerne husker replikkerne

- Hvordan kan de altid huske hvad de skal sige?

Et meget almindeligt spørgs-

mål, når det gælder studieværter. Svaret er: Det kan de heller ikke. Computerne hjælper dem - også på MTV.

Systemet hedder Basys - et avanceret computernetværk, der er specielt udviklet til tv-brug. MTV råder over 20 Basys-terminaler. Her kan studieværten i ro og mag skrive sit manuskript ind. Computeren kender hans personlige talehastighed og fortæller ham hele tiden, hvor længe han vil være om at læse sin tekst op.

Når teksten er færdig, overføres den automatisk til "tele-prompteren" - en monitor der er spændt fast på kameraet. På den måde kan studieværten stirre lige ind i linsen, og se dig lige i øjnene, samtidig med at han faktisk læser op af sin grundigt forberedte tekst.

Men MTVs studieværter vir-

VIDSTE DU AT....

* MTV viser cirka 100 forskellige musikvideoer om dagen.

* MTV har over 13.000 videoer på lager. Og hver uge kommer der i gennemsnit 30 nye til.

* Den første video, der nogensinde blev vist på MTV (USA) var "Video killed the Radio Star" med The Buggles.

* Den første video, der blev vist på det euro-

pæiske MTV var Dire Straits' "Money for Nothing" (med omkvædet: "I want my MTV").

* Næsten alle på MTV er vilde med computerspil. De fleste har en Amiga, Sega eller Gameboy. Stationens ubestridt største spillere er Ray Cokes.

* Uartige ord som "Fuck" er bandlyst på MTV. De bliver simpelthen overdøvet med en beeeep-tone. I en ny sang med Paul McCartney bliver det forbudte ord imidlertid gentaget så ofte, at MTV helt har måttet opgive at spille sangen.

* Den erotiske Madonna-video "Justify My Love" må ikke vises på MTV i USA. Europas MTV viser den gerne - men kun efter klokken 23.

* MTV vil i fremtiden udvikle bredere programmer, så det bliver en "ungdoms-kanal" snarere end en ren musik-kanal.

* Trods 90 millioner seere i 28 europæiske lande giver det europæiske MTV stadig ikke overskud. Men der er penge nok - MTV er en del af den amerikanske medie-gigant Viacom Inc.



Computerne har check på musikken. Her har vi slået op under Abba.



Arkivet rummer ikke kun musikvideoner, men også optagelser fra diverse festivals.

ker da ellers så friske og spontane!
- Jep, det er netop hvad vi betaler dem for, siger Alan tørt.

Computerne tegner stationen

Men det der frem for alt adskiller MTV fra de andre tv-kanaler, det der virkelig mejsler stationens navn fast i seerens bevidsthed, er hverken studieværterne eller

musikvideonerne.

MTVs identitet kommer først og fremmest til udtryk i "identerne" - de små tegnefilms-agtige sekvenser, der dukker op i pauserne og mellem reklamerne. Identernes opgave er, som det fremgår af navnet, at identificere stationen: Det er MTV du kigger på.

Men det er ikke bare et spørgsmål om at gøre reklame for sig selv. MTV har vundet flere inter-

nationale priser for sine identer, og lægger stor vægt på originalitet og nytænkning. De fleste identer har form af små tegnefilm, der på en eller anden måde ender i det velkendte MTV-logo. Men det er ikke MTV selv, der laver dem. De bliver indkøbt fra hele verden fra både professionelle og amatører.

- Det skal skille sig ud, være originalt og opsigtsvækkende. Men hvis vi kan lide det, så køber

vi det - uanset hvor det kommer fra, siger Debbie Woodcock fra MTV.

Flere af de grafiske genialiteter, der i øjeblikket kører på MTV, er lavet på Amigaen. En ny udfordring er hermed givet videre til Danmarks dygtige demo-magere.

ON THE AIR - LIVE!

De fleste af MTV's udsendelser optages på bånd, redigeres og udsendes et par dage senere. Undtagelsen er "MTV's Most Wanted", der betragtes som stationens "flagskib". Det er et talk-show, hvor seerne kan ringe ind og deltage i forskellige konkurrencer. Programmet afvikles ikke fra MTV's hovedkvarter, men fra et uafhængigt tv-selskab, hvor MTV har lejet sig ind. Aftenen efter mit besøg blev jeg inviteret til at overvære, mens showet gik i luften. Et tilbud af den slags, man ikke kan afslå.

Afslappede forhold

Turen startede i "det grønne rum", der i engelsk tv-jargon er stedet, hvor gæster modtages, før udsendelsen går i luften. Hos MTV er det et lille værelse med et behageligt rod, tomme oldåser på bordet, colaer i køleskabet og et overfyldt sofahjørne foran fjernsynet. Her fandt jeg Steve Blame (MTV News) mægtigt henslængt med fødderne oppe på bordet. En blond pige, der vistnok kom fra et stort pladeselskab, havde travlt med at læse forsamlings horoskop op fra et popblad.

Hurtigt videre til studie, sminkerum - og lageret for gamle kulisser, der byder på mange bizarre synsoplevelser. Såsom en stor sofa, udsmykket med menneske-kranier. Angiveligt en rekvisit fra et gammelt heavy metal show...

Professionel koncentration

Da starten for udsendelsen nærmede sig, listede vi ind i kontrol-rummet, der er nervecentret i enhver studieproduktion. Det er herfra programmet bliver afviklet. Stemningen er uhyre koncentreret, næsten sammenbidt. Foran en række af monitorer sidder produceren omgivet af sine assistenter. Via hovedtelefoner og "øresnegl" dirigerer de rundt med både kamerafolk og studievært.

Sidstnævnte er normalt Ray Cokes, men idag var der ferie-afløser på: såmænd ingen ringere end danske Maiken Wexøe. Maiken har været på MTV siden starten i 1987, men har siden slået sine folder på DR. I aften var hun som sagt med på afbud.

On the air

Maiken er i færd med at interviewe den kvindelige forsanger i bandet "Concrete Blonde".

- 30 sekunder tilbage, siger producer Allan Howard (faste seere kender ham som "Allan the Dictator") til Maikens øresnegl.

Maiken fortsætter uden synligt tegn på, at hun har sin opmærksomhed to steder på samme tid. Men efter 30 sekunder introducerer hun som aftalt den næste video, der giver hele holdet 3-4 minutters tiltrængt pause.

- Du virker meget god og professionel idag, siger produceren til øresneglen, og Maiken smiler genert. Men nu er videoen ved at være forbi, og nedtællingen starter forfra.

- 5, 4, 3, 2, 1... Du er på, Maiken.

På kommando smiler Maiken igen til kameraet. Efter et par lyttere i røret, masser af snak og endnu mere musik, kan Maiken endelig præsentere showets sidste nummer: Concrete Blonde med en akustisk live udgave af Lenoard Cohens "Everybody knows".

Og nu kommer producerne, i rummet hvor vi sidder, virkelig på overarbejde: Der skal skiftes mellem flere kameraer, zoomes ind på guitaren, mixes over i nye billeder... En dyb, koncentreret tavshed sænker sig over lokalet og afbrydes kun af producerens hastige, tørre kommander.

Og så er det pludselig slut. Udsendelsen er forbi, bortset fra ruleteksterne, der kører på "automat-pilot". Spontane klapsalver gennemtrænger studie og kontrolrum.

"That was great", lyder bedømmelsen.



Kontrolrummet, hvorfra direkte udsendelser bliver afviklet.



Kameramanden hedder Rob - de færreste har set ham fra denne vinkel!



Lille spejl på væggen der... Kristiane Backer netter sig i sminkerummet.

GOAL!

- DEN FULDE HISTORIE

KickOff II's længe ventede efterfølger, GOAL! lader stadig vente på sig, i den endelige version. Vi har dog haft fingrene i en næsten-færdig udgave...

Af Christian Sparrevohn

Store reklametrommer

Goal har været under vejs i meget lang tid, og blev oprindelig programmeret for Anco under navnet Kick Off III. Men Virgin, der for tiden samler mange af markedets bedste programmører under sig, ville ikke nøjes med at indlemme Cryo og Westwood Studios - Dino Dini var også højt på ønskesedlen, og da Anco almindeligvis bliver omtalt som et meget lille og ikke særlig professionelt firma, skiftede Dino over. Det kommer han formentlig ikke til at fortryde - Virgin har hevet de store reklametrommer frem.

Vi har dog spillet en del af spillet, og Goal er lige så forskellig fra Kick Off II som Kick Off II var fra Kick Off. Det rammer indmidt imellem Kick Off II og Sensible Soccer, men breder sig langt ud over begge spillemåden.

Endelig er det blevet muligt at dreje banen 90 grader, så man istedet for at spille nedad eller opad nu skyder på mål i venstre eller højre side af skærmen. Med andre ord kan man spille spillet præcis som man vil.

Nemt at lære

Styringen ligner Kick Off II's, men er blevet lettere. Spillerne kan nu accelerere, mod til gengæld at have sværere ved at stoppe op. Den realistiske feature er ikke for set i et computerspil. Frispark, hjørnespark og indkast tages efter lange streger, der bestemmer retningen, højden og styrken. Dermed er det blevet langt, langt nemmere at lave smarte finesser.

Det har tidligere været svært at lære at spille Kick Off, men med Goal er det blevet betydeligt nemmere. Svarhedsgraden kan indstilles ret nøjagtigt, så spillet kan gøres tilpas nemt for begyndere. De mere hærdede kan sætte

spillet op til en hastighed, der er mellem 30 og 40% hurtigere end Kick Off II. Det virker nu bedst på en af de nye Amigaer.

Der er også sket en del med spillerne. De fleste af dem stammer fra Premier League, og holdene er fuldt ud opdaterede. Ud for hver spiller kan du se præcis hvor god han er inden for Pace, Stamina, Aggression, Resilience, Keeping Skill, Tackling Skill, Passing Skill og Shooting Skill. De sidste fire stats ligner noget fra Gremlins Premier Manager, men ideen er god og giver et godt overblik. Er man utilfreds med spillernes navne kan såvel de som holdnavnet ændres, men ikke spillernes talenter.

Anderledes at spille

Synes du, at det var for svært (eller for let) at score i Kick Off II, kan målmandens styrke justeres. Du kan også se, præcis hvor streng dommeren er, og derfor

også, hvordan han dømmer. Endelig er replay pudset en del op, så der nu er mulighed for at se dem billede for billede, bagfra eller for at gemme det på disk. Lyden har fået et gevaldigt pift, og er nu oppe på Sensible Soccer-niveau.

Først og fremmest er det anderledes at spille. Hvor anderledes skal vi nok fortælle dig i næste nummer, når vores testhold har kastet det under en mere grundig analyse. Men ingen fans af Kick Off II bliver skuffede.

Goal ER bedre end Kick Off II, og har på bedste vis formået at tage de bedste elementer fra Sensible Soccer og forene dem med Kick Off II's lidt mere avancerede styring. Vores første reaktioner spændte fra vild henrykkelse til fast beslutsomhed om træning i dette, det BEDSTE fodboldspil nogensinde.



Det er blevet muligt at zoome ind og ud i GOAL, så man enten kan få Sensible Soccer-effekten med de små spillere, eller spille som man er vant til fra Kick Off II. Man kan også zoome en ekstra tak ind, så man kan se alle detaljer.



På denne side, og måske en ekstra, ville vi have bragt anmeldelsen af Goal, den officielle fortsættelse af Kick Off II, men her ved deadline har vi stadigvæk ikke modtaget den færdige version.

Ikke at vi ikke har forsøgt. Vi har haft telefonkontakt direkte til Dino Dini (og hans kone, der rent faktisk hedder Pam Dini!), og han sidder netop i dette øjeblik og bug-hunter. Kendere af Kick Off II vil vide, at det er muligt at finde et par bugs - og det vil Dino Dini for alt i verden undgå.

Superhurtig læsermarked

KØB OG SÆLG PR. TELEFON!

Det Nye COMputer har oprettet en superhurtig telefonservice!
Ved at ringe til DNC's specielle telefonlinje kan du på få timer sælge eller købe lige hvad det skal være af data-udstyr!

RING: 38 38 30 23 (ALM. TELEFONTAKST!)

HVIS DU VIL INDTALE EN ANNOUNCE

RING: 90 23 33 44 (KR. 5 I MINUTTET)

HVIS DU VIL LYTTE TIL ANNONCER

DET ER LET! Du ringer til nummeret, og følger speakerens anvisninger. Du skal indtaste dit postnummer og vælge om du vil købe eller sælge. Derefter skal du vælge det emne du søger. Tast 500 eller den direkte kode til netop din kategori.

EMNER

- 510 PC OG IBM-KOMPATIBLE
- 521 AMIGA COMPUTERE
- 522 COMMODORE 64/128
- 523 MACINTOSH
- 524 ANDRE COMPUTERE
- 531 PC HARDWARE
- 532 AMIGA OG COMMODORE HARDWARE
- 533 HARDWARE TIL ANDRE COMPUTERE
- 541 PC SOFTWARE
- 542 AMIGA OG COMMODORE SOFTWARE
- 543 ANDET SOFTWARE
- 550 EDB-LITTERATUR OG MANUALER



Denne service er KUN og udelukkende for private danske telefonabonnenter. Skønnes det, at en annonce er fra et firma, eller at det udbudte er illegalt software, bliver den fjernet uden varsel. Gælder i Jylland, på Fyn og på Sjælland. Men endnu ikke alle centraler. Denne service udbydes af: audio media as, St. Kgsg. 72, 1264 K.

ARexx-kursus

Hvis du har DOS 2.x eller 3.x, så har du også ARexx; men har du nogensinde brugt det? Hvis ikke så er det på høje tid. I dette minikursus lærer du hvordan.

Af Lars Jørgen Helbo

De fleste Amiga-ejere har nok hørt eller læst ordet ARexx. Der er sikkert også en del, der ved, at det er navnet på et programmeringssprog. Men desværre er det vist de færreste, der virkelig har arbejdet med sproget. Det er en skam, for ARexx er et enkelt sprog, som ikke kræver de store forkundskaber. Samtidig giver det store muligheder for den, der vil udnytte sin Amiga endnu bedre.

Derfor vil vi i denne og to følgende artikler se lidt nærmere på den interpreter, som alle har, men som ingen bruger.

Rexx og ARexx

Udviklingen af Rexx begyndte i 1979 på IBM's VNET, et netværk med mere end 1000 mainframes. På den måde skete udviklingen i dialog med brugerne, som kunne indsende deres egne forslag til ændringer via nettet.

Der var tre grundlæggende ideer bag sproget. For det første skulle det være et sprog "for mennesker og ikke for maskiner". D.v.s. sproget skulle være nemt at lære, bruge naturlige datatyper, vise klare fejlmeldinger og være velegnet til behandling af navne, numre og lignende.

For det andet skulle sproget være system-uafhængigt: Det skulle altså kunne bruges på mange forskellige computere med helt forskellige operativsystemer.

Den tredje grundlæggende ide var begrebet "host environment". Det betyder, at Rexx kan kommunikere med andre processer, og bruges som et universelt makrosprog.

Disse egenskaber er jo som skabt til Amigaen, verdens første multitasking-computer for almindelige mennesker. Det var derfor særdeles fornuftigt, at Commodore med udsendelsen af DOS 2.0 besluttede at erstatte Basic med ARexx den særlige Amiga-variant af sproget Rexx.

Installation

Har man DOS 2.x eller 3.x, har man altså også ARexx. Selve interpreteren hedder RexxMast, og den ligger i kataloget System på Workbench-disketten. De fleste kommandoer findes imidlertid i to libraries RexxSysLib og RexxSupportLib. De ligger naturligt nok i kataloget libs. Til systemet hører endelig kataloget Rexxc, som indeholder nogle små hjælpeprogrammer.

DOS-Installationsprogrammet installerer også ARexx. Men man kan også installere manuelt, f.eks. på en særlig ARexx-arbejdsdiskette. Man skal bare sørge for, at ovennævnte filer er på disketten. Derudover skal startup-sequence indeholde linierne:

```
Path SYS:Rexxo
Assign REXX: S:
```

Den første sørger for, at ARexx kan finde programmerne i Rexxc. Den anden får ARexx til at lede efter program-filer i S:, og dermed kan vi starte programmeringen.

En usynlig interpreter

Når ARexx ikke har opnået den fortjente popularitet, skyldes det sikkert, at sproget er "usynligt". Når man starter Amiga-Basic, viser der sig to vinduer og en menu på skærmen. Man kan så straks starte eksperimenterne. Når man starter RexxMast, sker der nærmest ingenting. Midt på skærmen åbnes kort et vindue med en copyright-melding, og mængden af frit RAM reduceres med godt 40 KB. Det er det hele. Det ser næsten ud som om, programmet ikke ville starte.

Betjening af ARexx

Men interpreteren er startet. Den ligger i baggrunden parat til, at udføre dine kommandoer. Spørgsmålet er så bare, hvordan man får kommandoerne sendt til interpreteren, som jo ikke er der. Det klarer hjælpeprogrammet RX.

Prøv at åbne en ny Shell, og indtast følgende linie:

```
RX "SAY hello"
```

Så snart man trykker på Return, vises ordet HELLO i næste linie. SAY er en ARexx-kommando. Den minder meget om Basic-kommandoen PRINT. Det der sker er altså, at man med Shell starter programmet RX, som så sender linien "SAY hello" til RexxMast. Interpreteren modtager og udfører kommandoen, idet den skriver ordet HELLO i det aktive vindue.

Rigtige programmer

Man kan få megen tid til at gå, med at indtaste enkeltkommandoer på den måde; men det har ikke meget med programmering at gøre. Som argument for RX kan man imidlertid også bruge et filnavn. RexxMast vil så åbne filen, og læse og udføre alle de kommandoer, den indeholder.

Program-filen kan skrives med en hvilken som helst editor, f.eks.

ED eller MEMacs. Prøv at indtaste følgende linie i Shell-vinduet: `run ed rex:rex.min.rexx`

Dermed startes editoren ED som en ny proces, og ED åbner filen min.rexx i den logiske enhed REXX:. Efter fornævnte assign-kommando placeres filen altså i kataloget s. I ED indtastes derefter følgende to linier:

```
/* første ARexx-program */
say "Hello!"
```

Vælg så Save i menuen Project; men lad være med, at lukke ED-vinduet. Flyt istedet Shell-vinduet frem i forgrunden, og indtast linien:

```
RX min
```

Da ordet min ikke står i anførselstegn, vil RexxMast opfatte det som et filnavn, og da interpreteren altid først søger efter filer i enheden REXX: og forudsætter endelsen .rexx, finder den netop den fil, vi lige har skrevet.

Nu kan du igen lægge ED-vinduet i forgrunden, rette i teksten, save filen o.s.v. Det er næsten lige som i Basic med et edit- og et output-vindue. Forskellen er bare, at man arbejder med to forskellige programmer Shell og ED, og derfor skal filen saves hver gang.

Programmet

Lad os til sidst se lidt på programmets første linie. Det er en kommentar, der ligesom i C skrives mellem /* og */. En sådan kommentar ignoreres af interpreteren. Alligevel er den her nødvendig. Interpreteren kræver nemlig, at alle programmer indledes med en kommentar.

Næste gang vil vi se på lidt flere kommandoer og programmerens opbygning. Indtil da kan du afprøve følgende program:

```
/* andet ARexx-program */
say "hello"
say 5+5
say "5+5"
say elephant
elefant=7
say elephant
```

Prøv at indtaste programmet, se hvad der sker, når det udføres og tænk over, hvorfor det sker.

Bøger om ARexx

I dette lille kursus kan vi kun give den allerførste introduktion til ARexx. De der rigtigt vil lære at programmere, må vi henvise til biblioteket.

Der findes ingen danske bøger om ARexx, men to på engelsk: "Using ARexx on the Amiga" (Abacus) og "Mastering Amiga ARexx" (Bruce Smith). Det er lærebøger, som begge begynder fra bunden. Den første

indeholder derudover en ret omfattende opslagsdel.

Man kan imidlertid også med fordel læse bøger om Rexx. Sproget som sådan er jo universelt, og her er udvalgt meget større. Særlig interessant er M.F.Cowlishaw: The Rexx Language (Prentice-Hall), som indeholder den officielle definition på sproget. Spørg din lokale forhandler.

Arrex-kursus

1. Indføring, betjening
2. Programmering
3. ARexx som styresystem

Læs før du køber: TEST AF SYV AMIGA DREV

Står du netop og skal til at købe et diskettedrev, vil det nok være en god ide at kigge på denne test, inden du beslutter dig.

Af John Alex Hvidlykke og Thomas Ellegaard

Diskettedrev er væsentligt for enhver computer-ejer, da der ofte er brug for at kunne overflytte data fra en com-

puter til en anden. Selvfølgelig, vil nogle måske hævde, kunne man istedet bare forbinde alle computere via telefonnettet eller

lignende, og så helt undvære diskettedrev.

Men helt så enkelt er det nu heller ikke. At oprette så stort et computernetværk kræver resourcer, der er langt dyrere end et enkelt diskettedrev. Desuden vil det nuværende telefonnet sikkert heller ikke kunne klare den ekstrabelastning som det jo unægtelig ville være at tilkoble alle computere.

Andre mener, at det må være nok med en harddisk. Men, dette er som oftest heller ikke godt nok, når man anskaffer sig nye

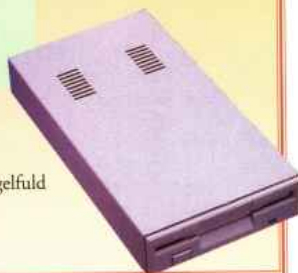
programmer, og de kommer på diskette.

Der er altså således endnu ikke noget egentligt alternativ til disketter/diskettedrev, selvom det ofte kan være et mindre irritationsmoment, at diskettedrevene ofte er meget langsomme. Sidst men ikke mindst er disketterne nødvendige, selv for harddisk-ejere. Man bør (skal!) tage en backup-kopi af sin harddisk ofte. Og tape-backup er stadig forholdsvis dyre (dog prismæssigt for nedadgående) og langsomme - men selvfølgelig nemmere at

Zydec-discdrive

Dette er et eksternt diskettedrev. Drevet er forholdsvis lydøst, og virker i sin konstruktion, meget solidt bygget. Drevet har afkølingsribber på oversiden, hvorunder der sidder et lidt finere metalnet (filter), der skal kunne tage det værste skidt og snavs. Der er en on/off-knap, og den virker da også nogenlunde solid, men man kunne godt have brugt en lidt bedre switch. Desuden er der ingen afmærkning af, hvornår switchen er on eller off. Drevet er altså generelt udmærket, dog uden det helt store designmæssige benarbejde. Den medfølgende mini-vejledning, består af en mindre opremsning af, hvad man skal passe på i forbindelse med drevet, samt selvfølgelig, hvordan man skal installere det.

Afkølingsribber:	Ja
On/off-knap:	Ja
Gennemført bus:	Ja
Støvklap:	Ja
Larmende:	Nej
Gummiben:	OK
No-click:	Nej
Håndskruer på stik:	Nej
Manual:	Mangelfuld
Formattering, spor:	20
Pris:	798
Overall-karakter:	85%



ROCLITE-RF382C

Dette Roc-tec-drev er også et eksternt diskettedrev. Dette drev virker som en yderst solid konstruktion, dog er der også her brugt en lidt billig on/off-knap. Design-mæssigt er drevet rigtigt flot (en hvid nuance, men fås også helt i sort), og stikket til computeren er et af de gode med håndskruer, så man er fri for at finde skruetrækkeren frem. On/off-knappen har i øvrigt hele tre indstillinger: On, off, samt en antivirus-mode.

Sidstnævnte vil blokere for læsning og skrivning fra blok 0, som jo er det spor, hvor bootblokken kan finde på at lægge sig. Såfremt drevet registrerer, at der forsøges læst eller skrevet på det pågældende spor, vil den komme frem med en menu på skærmen, hvor man kan vælge at fortsætte, eller at stoppe den givne aktivitet. En meget spændende knap, må jeg nok sige. Afmærkningen af denne skifteknop er også den fineste i testen: Den er lavet med flottemortal. Endelig skal det nævnes, at drevet er det allermindste i hele testen: Det er kun 23 mm. højt. Dette betyder til gengæld også, at drevets motor sætter hele ens bord i svingninger, hvorfor dette drev samtidigt også er det mest larmende i hele testen. Dette drev bør derfor kun købes, såfremt du kan finde ud af at lydisolere det (eller kan holde larmen ud). Den medfølgende vejledning er en generel beskrivelse af drevets funktioner, hvad man skal passe på, samt besvarelse af en lang række spørgsmål som ROCLITE ofte har været udsat for (godt!!).

Endelig er der en lille liste over drevets specifikationer. Dette er absolut testens mest gennemarbejdede drev. Ja, selv posen som drevet lå i, er der tænkt på: Den er lavet af genbrugsplastik, der vil nedbrydes ved længerevarig solbelysning.

Afkølingsribber:	Nej
On/off-knap:	Ja, 3-delt
Gennemført bus:	Ja
Støvklap:	Ja
Larmende:	Ja, FOR MEGET
Gummiben:	For små (1 mm)
No-click:	Ja
Håndskruer på stik:	Ja
Manual:	God
Formattering, spor:	16
Pris:	898
Overall-karakter:	90%



Alfa-drive

Dette drev minder meget om Zydec-drevet, men der er dog forskelle. Dette drev har køleribber på oversiden, men nedenunder sidder der nu ikke et fint metalnet, men derimod et endnu finere filternet. Til on/off-knap er der også anvendt et langt mere solidt materiale, end ved Zydec-drevet. Man har i øvrigt puttet et lille grønt klistermærke på, der angiver on/off-knappens position. Det er da mere end hvad Zydec havde, men det kunne godt være lavet pænere.

Dette drev har yderligere den fordel, at stikket er magen til det fra ROCLITE med håndskruerne. Bruger-instruktionen består blot af et enkelt ark, med installationsinstruktioner, advarsler, samt en mindre opremsning af specifikationer.

Afkølingsribber:	Ja
On/off-knap:	Ja
Gennemført bus:	Ja
Støvklap:	Ja
Larmende:	Nej
Gummiben:	OK
No-click:	Nej
Håndskruer på stik:	Ja
Manual:	Dårlig
Formattering, spor:	11
Pris:	699
Overall-karakter:	87%

bruge. Problemet er blot, at der er mange forskellige typer af tape-backup på markedet, og det kan derfor godt være svært at bruge hinandens bånd.

Sådan har vi testet drevene

Vi har her testet en lang række, forskellige disketteredrev. De ligner umiddelbart hinanden meget, og i sidste ende er det vel egentligt også blot een eller to producenter, der har lavet alle drevene, når det kommer til stykket.

Men alligevel er der forskelle. Nogle af drevene har gennemført bus, strømafbryder, støvklap osv., mens andre mangler disse ting. Det er det vi vil se nærmere på, i vores test og analyse af de forskellige drev.

Det skal endelig også nævnes, at alle drevene er blevet hastighedstestet, men (måske til nogens overraskelse) var ALLE drevene stort set lige hurtige. Vi testede drevene først med et overfladisk testprogram, der viste, at alle drevene var lige hurtige. Senere blev de testet med et noget mere grundigt testprogram, der tog ca. halvdelen time pr. drev. Herved sås afvigelser, der dog var så små, at de absolut ikke er værd at tage hensyn til (forskellene var ofte under 1%). Vi har derfor valgt at se bort fra de små hastighedsafvigelser, der måtte være, og hermed sagt, at ALLE DISKETTEDREVE ER LIGE HURTIGE.

De er derimod IKKE ens, med hensyn til nøjagtighed ved skrivning på disketter. Derfor lavede

vi på DNC en diskette med nogle dårlige spor (ridser) på. Herefter satte vi så alle vore disketteredrev til at formatere diskettens første 80 spor, med verify slået til. Herved kunne man observere, hvor mange dårlige, henholdsvis gode, spor, som forekom ved testen. Testen blev foretaget 3 gange i træk med hvert drev, og et gennemsnit, af antallet af gode spor, er noteret i de pågældende data i test-oversigten nedenunder.

Det gælder således om at få så stort et tal som muligt. Testen af den dårlige diskette fortæller os således en smule om, hvor fint det givne disketteredrev kan formatere en diskette, og altså i sidste ende, hvor nøjagtigt det rent faktisk er. Det skal dog lige bemærkes, at den pågældende diskette er unik, og kan ikke efterlignes. Det skal derfor ikke kunne udelukkes, at man ved testning af en anden fejlfyldt diskette vil kunne opnå afvigende resultater. Alligevel mener vi, at testen giver et nogenlunde vejledende billede af disketteredrevens opløsningsevne, men bør altså ikke tages for mere end blot vejledende.

(Læs iøvrigt "At Leve med diskdrev" andetsteds her i bladet)

De testede diskdrev er venligst udlånt af Betafon, tlf.: 31310273, BMP, tlf.: 42288700 samt Alcotini, 86220611

Senator-drev

Dette drev er et lidt ældre drev. Det er et disketteredrev som jeg selv købte for nogle år siden. Selvom man sandsynligvis ikke kan købe lige netop dette drev mere, er det alligevel taget med i testen for sammenligningskyld. Det viste sig således også, at det faktisk er testens bedste mht. formattering af den dårlige diskette.

Dette eksterne drev virker også meget solidt. Det har afkølingsribber på siderne af oversiden, men har dog ikke nogen former for fintmasket net under. Drevet har støvklap og gennemført bus. Det har også en on/off-knap, der iøvrigt virker meget solid. Drevet er præget af et meget gennemført solidt design.

Afkølingsribber:	Ja
On/off-knap:	Ja
Gennemført bus:	Ja
Støvklap:	Ja
Larmende:	Nej
Gummiblen:	OK
No-click:	Nej
Håndskruer på stik:	Nej
Manual:	OK
Formattering, spor:	24
Pris:	?
Overall-karakter:	83%

Epson-drive

Der er her tale om et internt drev til A500. Drevet har derfor ingen forside (er ikke nødvendigt, da man blot kan udnytte forsiden fra det gamle drev). Dette drev er tænkt som en afløser for det drev du har siddende i A500'eren i forvejen, hvis det, af en eller anden grund, er gået ned med flaget. Du skal altså ikke købe drevet som et supplerende drev. Drevet virker dog ikke synderligt solidt (er måske heller ikke nødvendigt, da det jo er et internt drev), og ligger støjmæssigt på det jævne. Dette drev bruges ofte også (efter nogle få ændringer af jumpere) som PC-drev.

Støvklap:	Nej
Larmende:	Nej
Gummiblen:	Nej, metal
No-click:	Nej
Manual:	Ingen
Formattering, spor:	16
Pris:	695
Overall-karakter:	50%



Amitech Silent Drive

Som navnet antyder, har man hos Amitech gjort meget for at gøre dette drev lydlost. Og det må siges at være lykkedes.

For det første er drevet udstyret med "noclick" (ikke at jeg kan høre stor forskel, når to interne drev klikker i kor, og blæseren på min aldrende A2000 kører).

Drevet giver heller ikke megen lyd af sig, når det arbejder. Og disketter bliver modtaget med en dæmpet "flup"-lyd.

Drevet virker i det hele taget meget lækkert i sin mekaniske udførelse. Det er bygget ind i en meget solid (og tung) metalkasse. Og gummifodderne er tilpas bløde til at sikre, at drevet står fast, når man stopper disketter ind, og flår dem ud igen. Højden er også ret beskeden: 26 mm. inkl. fødder.

Amitech reklamerer med, at drevet er forsynet med en lang ledning. Den er lang nok til, at drevet kan nå helt frem til fronten af en A2000 (70 cm) - eller stå lige ved siden af computeren.

Ligesom de øvrige eksterne drev er "silent"-drevet udstyret med køleribber på oversiden. Et lag filt herunder sikrer imod støv.

Afbryderen er også helt OK. Der er ingen markeringer, men omskifteren virker solid. Den gennemførte bus er bufferet, hvilket vil sige at signalet der kommer ud (igen) er som nyt.

Manualen er på dansk, skrevet af Alcotini selv.

Afkølingsribber:	Ja
On/off-knap:	Ja
Gennemført bus:	Ja
Støvklap:	Ja
Larmende:	Nej
Gummiblen:	OK
No-click:	Ja
Håndskruer på stik:	Ja
Manual:	OK
Formattering, spor:	13
Pris:	699
Overall-karakter:	92%



A.I.R.-drive

Dette er ligeledes et internt drev. Drevet virker væsentligt mere solidt end det interne Epson-drev. Drevet har desuden en forside med støvklap, og virker i det hele taget som et kvalitetsdrev. Det har dog ingen medfølgende ben, og manual er der heller ingen af, hvilket vi nok må sige er en ting vi savner.

Støvklap:	Ja
Larmende:	Nej
Gummiblen:	Nej, ingen
No-click:	Nej
Manual:	Ingen
Formattering, spor:	17
Pris:	795
Overall-karakter:	85%

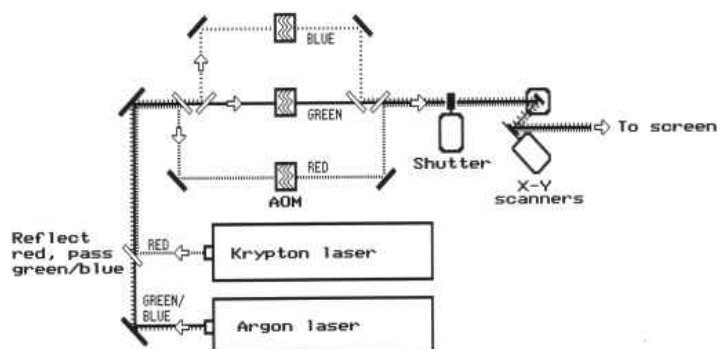
Lav dit eget lasershow

**Vi viser dig hvordan du selv designer dit lasershow
- styret fuldstændigt af Amigaen.**

Pagoline Laser Software er ikke et normalt Amiga programudvikler-firma. Deres produkt, Lasershow Design er temmelig enestående: med det kan en Amiga nemlig direkte styre laser-show projektorer. De fleste af os har vel set et laser-show; i planetariet, til koncerter, på diskoteter - i TV - men Patrick Murphy fra Pagoline er den første til at understrege, at Amigaen er den eneste computer, der er i stand til dette - "Amigaens lyd forvandler grafik til digitale bølgeforme, der spiller gennem Paula-chippen - så i stedet for at høre lyd, SER du det!", fortæller han.

Murphy arbejdede i et lille lasershow-firma, og begyndte i 1986 at lede efter computersoftware der kunne skabe billeder til lasergrafik. "Alle daværende systemer var for dyre eller for simple," forklarer Murphy. Han besluttede sig for at bruge den dengang helt nye Amiga 1000 - og begyndte at programmere.

Three-channel analog ("RGB") color laser projector



En skematisk opbygning af laser-projektoren. ud?

Byggede speciel Paula-chip

Murphy fortæller, at Amigaen er i stand til at kontrollere laser-vektorgrafik gennem den højre og venstre lydudgang. Disse styrer

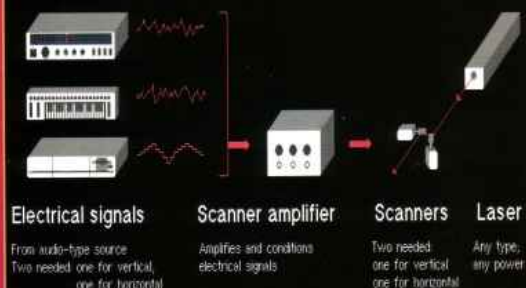
de vandrette og lodrette spejle (kaldet scannere), der skaber lasergrafikken. Vektor-grafikken fungerer ved at laser-strålen hurtigt bevæges omkring en serie af punkter. LaserShow Designer-

softwaren gør at man selv kan rette og placere disse punkter, og dermed skabe forskellige effekter som f.eks. realistiske eller abstrakte tegninger osv.

Hvor andre laser-show firmaer

Lav dit eget laser lysshow

How to do a laser light show



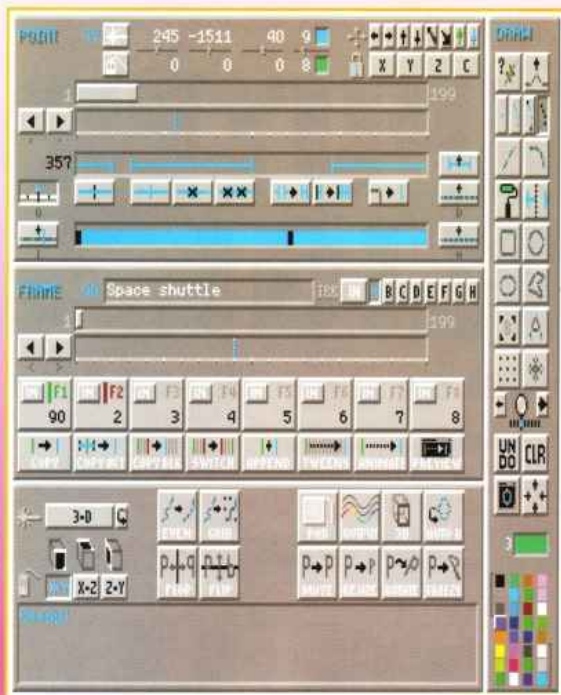
Vil du lave dit eget laser lysshow med projekteret grafik? Du skal bruge en laser, en laser-projektor og software - i dette tilfælde en Amiga og LD. Laser-projektoren er måske nok den mest vigtige, og hoved-komponenterne er to (2) galvanometer spejl-scannere. De har små (1 cm²) spejle, der roterer rundt om et skaft. Scannerne er placeret så laser-strålen først reflekteres på spejlet der bevæger sig vandret, og så videre over på spejlet der bevæger sig lodret.

Ved at bevæge disse spejle med computeren, kan laseren tegne fra et punkt til et andet. Ved at bevæge sig med høj hastighed (over 20 Hz), bliver mennesket "synet" til at tro, at det reelt ser en kontinuerlig tegning. Scannere varierer i pris, hvor de nyeste koster omkring kr. 10.000, men man kan evt. leje sig frem.

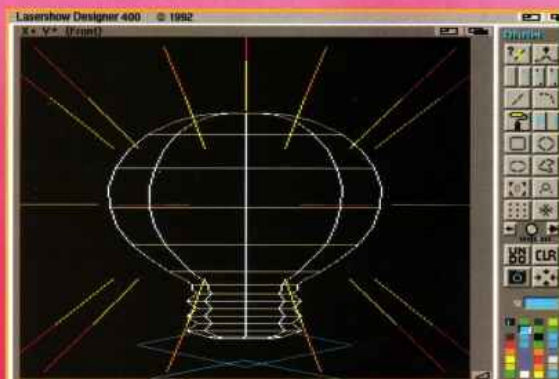
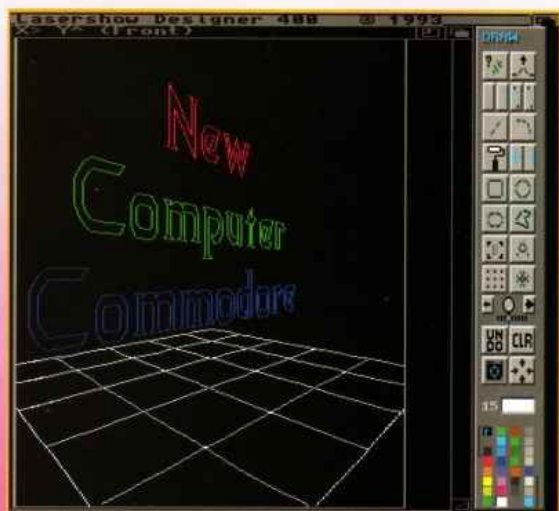
Der er brug for et apparat til at kontrollere strålens styrke og intensitet med. LD-softwaren indeholder heldigvis alle de teknikker, du normalt må købe hver for sig. Scanneren og intensitets-apparatet arbejder (her) med en een-farvet laserstråle.

Når det gælder valget af laser er der et pænt udbud, med forskellige priser, brugervenlighed, farver og styrke. En lille laser er een-farvet, med knap så kraftig laser-stråle, bruger lidt strøm, og koster omkring kr. 3000.

Laser-strålen skal rettes hen på laser-projektorens scanner-spejle, der som før nævnt styres af Amigaen. Resultatet: laser-grafik på vægge, en skærm, på siden af et hus - eller hvor du nu har lyst.



Laser-softwaren er en 3D editor, specielt til laser-brug. Et billede i 3D kan også vises i 2D, eller som et 3D stereokopi ved hjælp af special-glas (ligesom i Virtual Reality). Softwaren er skrevet 100% i assembler, og Amigaen bruger LD.Library præcis som med alle andre resource-libraries.



satser på total-løsninger, hvor de bygger projektorer, installerer udstyr, skaber selve grafikken og arrangerer shows, satser Pagolin kun på softwaren. Deres første kommercielle system, Laser Show Designer, er også ganske billigt i forhold til mange af markedets andre systemer (LSD koster mellem 600 og 1500 dollars, ca. 4.000-10.000 kr.).

Men ikke roser uden torne: Nye og forbedrede projektorer krævede mere end to lydudgange til styring af nye effekter som f.eks. dæmpet laser-lys. Selvom Amigaen kunne adressere fire interne lyd-kanaler, ville Paula-chippen alligevel mixe det hele ned til kun de to kanaler.

Løsningen var at de selv byggede en speciel Paula-chip. Bill Benner designede kortet, kaldet QuadMod8, der nemt kunne placeres direkte i Paula-sokkelen. Dette kort har alle Paula' funkti-

oner, plus fire separate lydkanaler.

Og her ændrede firmaet navnet på softwaren til "LD", da "LSD" gav for mange associationer til et berygtet rus-middel.

Tre 16 bit udgange

Det nye system udviklet med QuadMod8 er næsten lige så avanceret som de tyske systemer, der koster over kr. 250.000. Og det er langt billigere, for de fire forskellige systemer (LD100/200/300/400) ligger mellem kr. 6.000 og 50.000. LD100 bruger kun Amigaens normale lydudgange - og kun med software. LD200/300 er inklusiv QuadMod8-kortet, der så styrer 4 lydudgange, som før nævnt.

Endelig er der sværvægteren til kr. 50.000, LD400, der bruger et helt nyudviklet kort, kaldet QuadMod16. Dette interne Zorro-baserede kort giver tre 16bit

udgange, til vandret, lodret og dybde, plus tre 8bit udgange til rød, grøn, blå og nogle andre specielle signaler. LD400 og det nye kort kan kontrollere en hvilken som helst laser-projektor på markedet i dag, inklusive de mere "eksperimentale". Og det underlige er altså, at du SER "lyden", fremfor at høre den!

Derfor er laser i stregform

Men det er softwaren der er interessant, og Patrick fortæller: "LD400-softwaren inkluderer en komplet 3D editor, specielt til laser-brug," begynder han, og fortsætter, "laservektor-billeder stiller specielle krav, da scanner-spejlene bevæger sig meget langsommere end et TV-billede. Denne begrænsning i at projektere grafik forklarer, hvorfor laserprojekteret grafik plejer at være i simpel streg-form, wireframe teg-

net med kun ca. 50 linjer."

Et billede i 3D kan så vises i 2D, eller som et 3D stereokopi ved hjælp af special-glas (ligesom i Virtual Reality). Softwaren er skrevet 100% i assembler, og Amigaen bruger LD.Library præcis som med alle andre resource-libraries.

LaserShow Designer er i dag en verdensomspændende succes, og er i tivolier og tema-parker - f.eks. kører softwaren hos "Sea World Ohio", "Tycho Brahe Planetarium" i København og et forskningsinstitut i Massachusetts, USA (MIT).

Fakta:

Pagoline Laser Software
933 N. Kenmore Street,
suite 317-a
Arlington, Virginia 22201



Vejen til helvede?

Grænserne mellem fantasi og virkelighed flyder ud, og spilfigurer bliver lige så "virkelige" som patientens egen personlighed. Og hvad værre er: Denne computer-spil-fremkaldte skizofreni kan få tragiske følger for andre end patienten selv. Hvis hans spilfigur f.eks. er en barbarisk økse-morder, skal der ikke meget fantasi (undskyld udtrykket) til at forestille sig, hvad der kan ske med hans uskyldige familie, venner og kæledyr.

5) Du ender i Helvede

De skriftkloge er stadig uenige om, hvorvidt computere kan blive besat af onde ånder. Men i betragtning af den seneste tids problemer med computervirus, forekommer det sandsynligt, at også dæmoniske væsener kan tage bolig i din computer - og i sidste ende dig selv. Men det er der som sagt delte meninger om.

Derimod er der god grund til at tage sig grundigt i agt for de mange computerspil, hvor der optræder okkulte væsener. Hekse, vampyrer, dæmoner... det er farligt overhovedet at tænke på den slags.

Fremtrædende medlemmer af Indre Mission har flere gange offentligt advaret mod disse ugedelige spil, men lige meget har det hjulpet. De fleste computer-ejere nægter simpelthen at tro, at et spil Ultima er det samme som en invitation til mørkets magter.

Nogle gange hjælper det at tage et krucifix om halsen og smøre skærmen ind i hvidløg... men selv da kan man aldrig vide sig helt sikker.

6) Du bliver ensom

Ingen anden indretning end computeren har i den grad været medvirkende til at så splid i vore kernefamilier.

Ikke så snart har computeren holdt sit indtog i hjemmet, før fremmedgørelsen starter - og den har mange former. Børnene taber interessen for deres nærmeste, og giver sig i stedet helt i compute-

rens vold. De glemmer alt om både familie, skole og kammerater. Børn der før hengav sig til spejder-livet, avis-omdeling og andre sunde interesser, lukker sig nu inde på deres værelse med computeren.

Familier uden børn er lige så udsatte. Her er det typisk manden, der bukker under for computerens inciterende dragen. Til langt ud på natten sidder han foran skærmen, mens hans forsømte kone ligger alene tilbage i ægtesengen.

Bag enhver mand (computer-ejere undtaget) står en kvinde. Bag enhver skilsmisse står en computer.

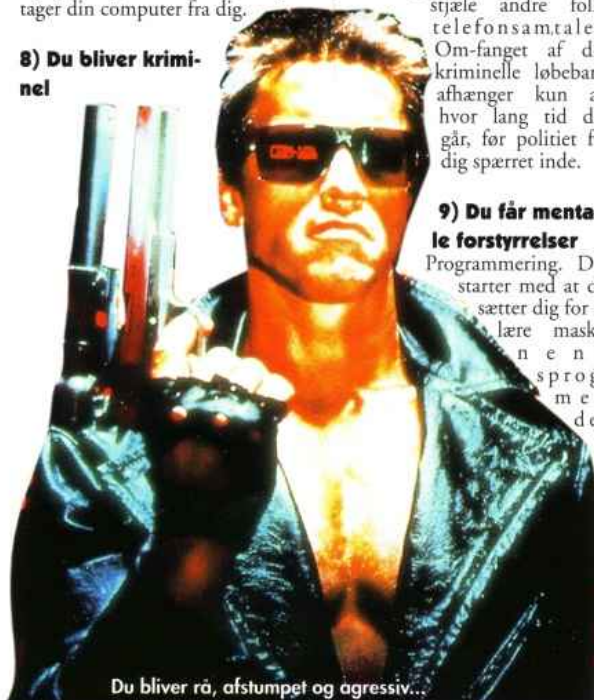
7) Du går fallit

Som andre katastrofer starter det uskyldigt. I det små. En computer, en skærm - og måske et joystick.

Men du er allerede ude på skråplanet, og langsomt begynder det at tage overhånd. Du skal bruge mere hukommelse. En printer. Disketter. En harddisk. Sampler. Flere disketter. En større harddisk. Accelerator kort. Computerblade. Nyt joystick. Endnu flere disketter...

Penge slår ikke til, så du køber al udstyret på afbetaling. Alle dine penge går til computeren - og til elværket, der holder den i live. De andre regninger får lov at hobe sig op. Fogeden ringer på. Din telefon bliver lukket. Fogeden ringer på igen. Først ryger bilen, så huset. Men det er til at leve med. Du føler dig først rigtig fattig, da de til sidst også tager din computer fra dig.

8) Du bliver kriminel



Du bliver rå, afstumpet og aggressiv...



Denne mand har givet flere børn epileptiske anfald.

Som nævnt i punkt 7 har enhver computer-ejer brug for penge. Mange penge, og altid flere og flere. Men det er ikke den eneste grund til, at computer-ejere ender i kriminalitet. Computer-miljøet vrirler med suspekte individer, og anskaffelsen af en computer er simpelthen den sikre vej ud i noget snavs. Det starter måske med at en "ven" tilbyder dig en diskette med en kopi af et nyt spil. Det er med piratkopier som med cigaretter og hård narke; sig nej første gang, eller du sidder uhjælpelig fast i dyndet.

Når du først er begyndt på piratkopier, får du brug for noget stærkere. Du begynder måske selv at sælge de illegale disketter. Du hacker dig ind i andre folks computere, og begynder måske at stjæle andre folks telefonsamtaler. Om-fanget af din kriminelle løbebane afhænger kun af, hvor lang tid der går, før politiet får dig spærret inde.

9) Du får mentale forstyrrelser

Programmering. Det starter med at du sætter dig for at lære maskinens sprog, men det

ender med at du glemmer dit eget. Du bliver god til at kommunikere med computere, men glemmer alt om, hvordan man kommunikerer med levende væsener.

Den ydre verden giver ikke længere mening for dig. Du befinder dig konstant i en omtåget tilstand, en slags "cyberspace", hvor al kommunikation foregår i computerkode. Når din mor spørger, om du har husket at børste tænder (det har du ikke), svarer du:

- Kbd.read matrix run>nil:execute ram,Z\$(n)=Z\$(n+1);else return.

Hvis en sød pige spørger, om du ikke vil med i biografen, prøver du at gøre indtryk med:

- jeg koder megademoor med vektorbobs i 8-dobbelt parallax med megascroll i borderen og 7802 farver interlaced Hi-Res. Sej kode, mand!

10) Du får et image-problem

Af alle de problemer, computeren er skyld i, er dette måske det værste. Fra samme øjeblik dine omgivelser opdager, at du har en computer, vil du være sat i bås. Andre mennesker vil nu opfatte dig som en syg, aggressiv, skizofren, dæmonisk, ensom, fallit-truet forbryderspire med mentale forstyrrelser.

Skil dig af med din computer, allerede idag. I morgen er det måske for sent.

eller
forny

Tegn abonnement og **VIND** ialt for kr. 14.500!



Når du betaler dit helårs-abonnement til tiden, eller køber nyt abonnement deltager du måned for måned i "Det Nye COMputers" fantastiske præmie-udtrækning 11 gange om året!

HVER MÅNED trækker vi lod om:

- * 1. præmie kr. 5.000,-
- * 2. præmie kr. 1.000,-
- * 3. præmie kr. 1.000,-
- * Plus 50 eksemplarer af den populære "Top Secret"-bog, værdi kr. 148,50 pr. stk.

(Kontantpræmierne udstedes som et gavekort til een af "Det Nye COMputers" annoncører, efter eget valg)

Ialt 53 gaver - HVER måned!

* TEGN helårs-abonnement på "Det Nye COMPUTER", og deltag automatisk i

præmie-udtrækningen, hvor der er præmier for kr. 14.500,-

*FORNY dit helårsabonnement TIL TIDEN, og deltag automatisk i præmie-udtrækningen, hvor der er præmier for kr. 14.500,-

Sådan gør du: (Nye abonnenter)
Vil du tegne et abonnement, indsender du kuponen forneden. Så sender vi et girokort.
Bestiller du et helårsabonnement, deltager du automatisk i vores månedlige præmie-udtrækning, når girokortet er blevet betalt.

Sådan gør du: (nuværende abonnenter)
Betalt dit helårs-abonnement TIL TIDEN (dvs. ved 1. opkrævning) - og du deltager automatisk i den fantastiske udtrækning.

Som halvårsabonnent deltager du IKKE i præmie-udtrækningen

Dit abonnementsnummer er dit konkurrence-nummer. Præmierne udtrækkes den sidste hverdag i måneden, og du deltager måned for måned i "Det Nye COMputers" fantastiske præmie-udtrækning 11 gange om året!
Vinderne får direkte besked, og navne offentliggøres to måneder efter i "Det Nye COMPUTER".

KUPON

til nye
abonnenter

Det Nye
COMputer

Klip denne kupon ud, udfyld og send den til:
Audio Media A/S, St. Kongensgade 72, 1264 København K.

☐ JA TAK!

Jeg vil gerne være ny abonnent

☐

Send venligst girokort snarest!

Jeg har 1/2-års-abonnement i forvejen, men vil gerne overgå til et helårsabonnement (og deltage i Jeres månedlige præmie-udtrækning).

Et helårs-abonnement koster i øjeblikket kr. 378,-

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

Abonnementsnummer: _____

OBS! Tidligere abonnements-tilbud såsom gratis spil osv. bortfalder med ovenstående tilbud.

TEKNIK BREVKASSE

Af Lars Jørgen Helbo

Opgradering

En beder om undskyldning for ens uvidenhed, og vender en til eders genialitet i håb om, at I vil lade en del af jeres genialitet regne ned over en ydmyg sjæl.

1. Hvad kræves der helt nøjagtigt for at skifte mellem Kickstart 1.3 og 2.04?

2. Jeg har haft problemer med at kopiere/lægge disk-validator og bootblock ned på disk. (Jeg har kun et drev). Hvordan klares det lettest?

3. Kan man umiddelbart skifte sin 68000 med en 68020 f.eks., og går det ud over kompatibiliteten?

Stanley Brøns
Fodbygårdsvej 101
4700 Næstved

Jamen værsgo' her er så en smule genialitet.

1. Der kræves en Kickstart ROM-chip 2.0 og en Workbench-diskette 2.04. Det kan købes som et samlet sæt. Se DNC nr. 1/92 side 13. Du kan også skifte til DOS 2.1 med det samme; men det update-sæt indeholder kun disketterne. Du skal så bruge en løs Kickstart ROM-chip 2.0, og den kan være svær at finde.

2. Under DOS 2.x ligger disk-validator i ROM og skal dermed ikke kopieres. Bootblokken kan du nemmest kopiere med et anti-virus-program f.eks. BootBlockChampion.

3. Nej, 68020 er en 32-bit-processor med mange flere ben, den passer altså ikke. Du kan dog skifte til en 68010; men den er kun 8-10% hurtigere. Den er ikke helt kompatibel; men det kan klares med et særligt program fra Fish-disk nr. 18.

Amiga-kort til PC

Efter at have set, at man kan få en

Pegasus PC med 85 MB harddisk, super VGA farveskærm og 1 MB RAM for det samme, som jeg skal give for harddisk og skærm til Amigaen tænkte jeg på, hvorfor der ikke er nogen, der laver et kort til PC'en, så vi gamle Amiga-freaks kunne få glæde af det billige PC-marked.

Da PC-kortet til Amigaen er opfundet, skulle man ikke mene, at det kunne være så svært, at gå den anden vej. Den eneste væsentlige forskel er, at der skal være en sokkel til Kickstart-chip'en.

Bo Rudbeck
Lilleofien 107 ST.TV.
2740 Skovlunde

Teoretisk er det nok muligt; men udover Kickstart-ROM skulle kortet ihvertfald indeholde MC68000 samt Agnus, Paula og Denise. Problemet er så, at Commodore har copyright til disse hjælpechips. Det ligner problemet med AMaxII, hvor man skal på det grå-sortede marked, for at finde originale Apple ROM-chips. PC-markedet er helt anderledes. Enhver kan bygge sin egen PC af stumper, som frit sælges overalt.

Et Amiga-kort til PC kunne altså ikke laves udenom Commodore, og de vil sikkert hellere sælge rigtige Amigaer.

Diskdrev

1. Hvor mange ekstra diskdrev, kan man tilslutte en Amiga?

2. Hvor meget hukommelse bruger et drev?

3. Hvordan tilslutter man et 5^{1/4} tomme drev?

4. Hvad er en matrix-printer

Danni Flygenring
Kløstermarksvej 6
2700 Brh.

1. En Amiga kan styre 4 diskdrev DFO; til DF3.

2. Mindst 20 KB; men det afhænger af, om pufferen er forøget med AddBuffers, og om

der er en diskette i drevet (det koster ca. 2 KB).

3. Et almindeligt 5^{1/4} tomme drev har kun 40 spor. Derfor skal det anmeldes med Mount, og det kræver en korrekt Mountlist. I den originale Mountlist fra DOS 1.2 kan man se hvordan. Derudover kan det blive nødvendigt, at bruge kommandoen DiskChange, når man skifter diskette.

4. Det er en printer, som opbygger skriften af punkter. Dertil hører nåleprintere, blækstråleprintere, termoprintere og laserprintere. Men ordet bruges ofte synonymt med nåleprinter.

Harddiskproblemer

Jeg har en GVP 52 MB harddisk, som jeg burde være lykkelig for; men efterhånden som jeg får den fyldt, begynder den, at opføre sig mærkeligt.

I starten når jeg lavede noget, lød det som om den holdt op med at køre, for så at starte lidt efter. Senere kom der system requests lydende på "volume b has a read error in block 54473". Efterhånden kom der flere fejl i mange forskellige blokke; men jeg har undersøgt harddisken og omformatteret den med flere forskellige programmer, og da var der ingen fejl. Jeg har også prøvet at finde virus; men det var det heller ikke.

Det virker som en hardware-fejl, der ikke er permanent (ikke permanent? lyder ulogisk - eller hva?)

Rasmus Mørkbæk
Østervang 13
3700 Rønne

Nej, det er ikke spor ulogisk. Jeg havde selv lignende problemer med min gamle Alcomp. Derfor er jeg temmelig sikker på, at du har løse forbindelser i/omkring expansion-porten. Måske er det bare bordet, der ikke er helt

plant, så harddisken efterhånden vrider sig løs. Men det kan også være lodningerne i Amigaen eller harddisken der ikke er i orden.

Der sker så det, at signalerne ikke kommer igennem til Amigaen, og den tror derfor, at der er fejl på harddisken. Men da det netop er en løs forbindelse, opstår fejlene tilfældigt, og de kan ikke rekonstrueres.

Spil på A600HD

For et par måneder siden købte jeg en Amiga 600 HD (20 MB); men hver gang jeg prøver, at køre et spil ind på den, skriver den: "Error on block 202". Kører jeg spillet fra diskette er der derimod ingen problemer. Jeg har flere gange prøvet, at formattere harddisken om; men det hjælper ikke.

På nogle af mine andre spil står der fra begyndelsen på et icon, at man kan loadet spillet op til HD; men når man så prøver at køre det, siger det, at man alligevel skal lægge en disk i drevet.

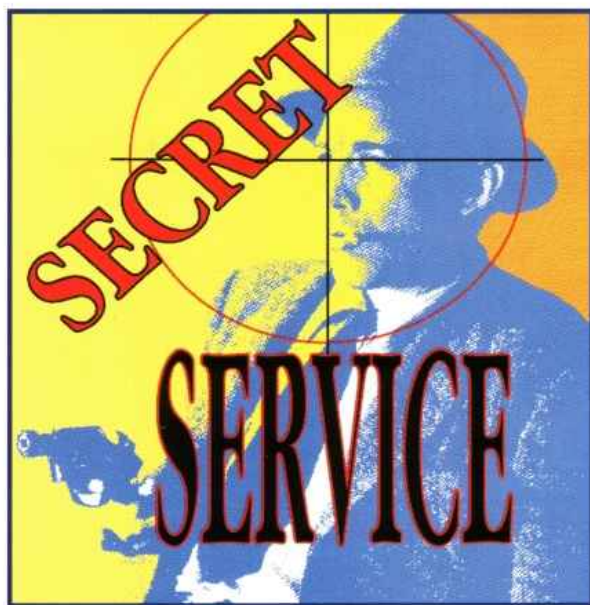
På forhånd tak!
Søren Larsen
Fuglsangpark 58
3520 Farum

Du skriver ikke, hvilke spil der giver problemer. Men jeg kan sige lidt om, hvor problemerne kunne være, så må du selv finde ud af, hvad der er den rigtige forklaring.

De fleste spil er kopieringssikrede, og en del af dem kan ikke installeres på harddisk. Det kunne f.eks. tænkes, at dit spil leder efter kopieringssikringen i blok 202 og den er selvfølgelig ikke på harddisken.

Det kan også være årsagen i det andet tilfælde. Selvom spillet kan installeres på harddisken, kan det godt ske, at det kræver disketten som bevis på, at du har originalen. Det er ikke særlig brugervenligt; men sådan er verden. Det kunne også være, at du ikke har fået alle filer kopieret over på harddisken. Derfor må du i alle tilfælde studere manualen til spillet omhyggeligt, og installere spillet præcist, som det står der.

Der er dog en mulighed mere. Når du har installeret et nyt spil på harddisken, bør du som det første fjerne disketten og resette Amigaen (Control-Amiga-Amiga). Det kan nemlig tænkes, at installationsprogrammet skriver noget i startup-sequence, som fortæller spillet, at det skal hente sine datafiler på harddisken og ikke på disketten.



Snyd! Snyd! Snyd!

AIR BUCKS

Lars Christensen fra Stenløse har været så flink at give en række begyndertips til denne højtflyvende titel. Sådan gør du:

Start med at finde en by med betegnelsen "Large" indenfor en afstand af 1000 km. Vælg f.eks. New York, Washington eller Houston. Køb så landingsrettighederne til den valgte by.

Dernæst skal du indrette dit fly så du også medtager første klasses passagerer. Bedst er det at sætte 30% af til 1. klasse, 50% af til 2. klasse og resten af til last.

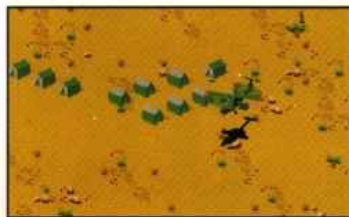
Så skal priserne justeres, og det gøres bedst på følgende måde: Lad 1. klasse betale ca. 3 gange så meget som 2. klasse og tag 10 for lasten.

Når du så har etableret en rute, går du ind under menuen "Finances" og vælger "Service Income". Der kan du se hvor meget du tjener på de respektive kategorier. For at se om prisen kan sætte yderligere op, skal det du tjener på 1. klasse og lasten sammenlagt indtjene et højere beløb end dine omkostninger og er flyet kun 40-50% fyldt skal du sætte priserne ned, så flyet bliver 65-70% fyldt. Det er nemlig den procentsats,

DESERT STRIKE

En læser, der desværre glemte at skrive sit navn i brevet, har sendt nogle hårdt tiltrængte tip til Desert Strike.

Først passwords'ne
2. level: WQAJOBQ
3. level: ILJEWBX
4. level: PTEFTM
Aflutning: BVCNIRQ



Når du flyver mod et mål, hvor der er militær aktivitet, skal du flyve i en cirkel udenom det hele. Du skal være lige akkurat så tæt på, at der bliver åbnet ild imod dig. Når en enhed skyder på dig, så går det øjeblik inden den skyder næste gang, og det er det øjeblik, du skal udnytte. Du flyver jo med fuld fart, så med lidt træning er det nemt at undgå at blive ramt af skudet. Når projektilet har passeret dig, drejer du hurtigt snuden mod målet og åbner ild. Lær hvor mange skud de forskellige tanks, kanoner m.m. kræver for at eksplodere.

Mod en ZSU eller en helikopter virker ovenstående teknik desværre ikke - de skyder for hurtigt. Det bedste er at snige sig ind på dem og skyde dem bagfra. Da de holder til en del, er det en god ide at flygte, hvis de når at sigte på dig inden du har gjort det af med dem. Prøv dig frem!

der giver bedst. Når så den første måned er gået, kan du igen købe landingsrettigheder, men denne gang kan du trygt finde en by med en afstand af 3000 km, eftersom der ved årsskiftet introduceres et nyt fly, der kan klare den længere afstand. Du skal vente med at købe flere fly, indtil det nye introduceres, da det flyver langt hurtigere og bedre og derfor appellerer til folk.

Når du så efterhånden får flere og flere byer at flyve til, er det bedst kun at lade flyene flyve mellem de samme to byer - det giver mest profit.

Når der engang bliver priskrig, er det klogest at sætte priserne så langt ned, at det giver underskud, da du garanteret tjener fedt på alle de andre ruter. Efter et stykke tid skulle det andet flyselskab fortrække, og du kan igen tjene store penge. Hvis dette trick ikke virker, så indsæt flere fly med samme priser og sæt evt. komforten et niveau op.

Tak for det!

PREMIER MANAGER

Et fiktet lille tip kommer fra Flemming Jensen fra Kolding. Følgende koder kan man taste ind på telefonen for interessante effekter:

Nummer	HA	TK	SH	SH	AGE
753423					
Managerens navn bliver Gremlin-cheat og stats'ne bliver	99	1	1	1	18
250967					
Managerens navn bliver Mansell-cheat og stats'ne bliver	1	99	1	1	18
000123					
Managerens navn bliver Lotus 3-cheat og stats'ne bliver	1	1	99	1	18

220796

Managerens navn bliver Zool-cheat og stats'ne bliver	1	1	1	99	18
781560					
Managerens navn bliver ROF-cheat og stats'ne bliver	99	99	99	99	18

Med den sidste model får man desuden 20 mill. pund på kontoen. Har man ikke lyst til at spille med det mærkelige navn, kan man bare starte med to hold, lave cheatet på det ene og købe spillerne billigt med det andet...

HISTORYLINE 1914-1918

I sidste nummer bragte vi koderne til alle allierede spillere. Men spiller du istedet Tyskland eller måske to spillere, skal du naturligvis ikke snydes - takket være Orfeusz Mortensen i Roskilde.

Tyskerne	2 spillere
PULSE	TRACK
CIVIL	HUSAR
MOUSE	BEAST

VENOM
NOISE
RIGHT
ORKAN
FRONT
RATIO
PARTS
PLANE
FLAME
GOTHA
BALON

PLATE
LIGHT
SCROL
VIRUS
BISON
DRUCK
TROLL
UBOOT
DROID
GRAND
ROYAL

PAUSE
ELITE
INFRA
HILLS
COBRA
ATLAS
AMPER
RHEIN
CANDL
STERN

WATER
SKILL
SKULL
AUDIO
SPELL
CAMEL
FLAGS
STORY
SCOUT
GREEN

ROME 32 A.D

Troels Andersen fra Viborg har nogen temmelig nyttige koder til denne fine fortsættelse af Robin Hood.

Hold ALT nede og skriv en af koderne:

Herculeum:

764 = Start torden
826 = Start vulkanudbrud
293 = Giv hæren penge
472 = Vind banen
Rome 1:
442 = Aften
443 = Nat
719 = Køb en slave
608 = Køb en slavepige
426 = Start en slaveauktion
682 = Vind banen

Britain:

233 = Ild
234 = Nat
235 = Dag
232 = Nedbør
490 = Vind banen

Rome 2:

114 = Køb en slave
442 = Aften
443 = Nat
551 = Eje en slavepige
362 = Vind banen

Egypt:

809 = Vind banen

Rome 3:

403 = Nat
434 = Køb en slave
624 = Vind banen

- eller forsøg med løsningen fra Simon Sørensen, der får en spilpræmie for anstrengelserne:

Del I

Man starter med at gå op til svømmepolen hvor der ligger en toga. Den stjæler du og ikk-

der dig. Derefter skal du løbe op til konsulens hus og aflevere beskeden til ham. Derefter gi'r han dig 3 sestercier i drikkepenge. Derefter skal du gå ned til havnen og finde en bod der sælger våben. Der skal du købe en daggert. Du skal nu begynde at plyndre folk indtil du har 12-13 sestercier (husk at dræbe dem bagefter). Når du har så mange penge skal du finde en anden bod ved havnen som sælger snydeterninger. Der skal du købe en terning og plyndre ejeren bagefter. Fortsæt derefter ned langs havnen, indtil du kommer til en mand som står ved en båd. Hvis man gi'r ham 3 sestercier vil han sejle dig væk fra byen.

P.S Lad være med at plyndre konsulen og ejeren af våbenboden.

Del II

Her skal du starte med at følge efter konsulen, endtil han kommer til et hus, hvor der sidder en mand. Ham skal du snakke med for han er nemlig pengeudlåner. Du skal så låne 30 sestercier af ham, og begynde at gå op mod Forum. Efter kort tid vil det så blive meddelt at der er en slaveauktion ved Forum. Du skal nu købe alle de gladiatorer du har råd til (Ingen kvindelige slaver). Du kan derefter gå ned til kroen hvor der sidder nogle mennesker og spiller terning. Du blir' tilbudt at spille med, og hvis du kan li' at vinde kan du benytte dig af snydeterninger. Lad dog være med at spille for mange gange idet du kan blive opdaget. Efter et stykke tid vil det blive meddelt at der en gladiatorkamp i colosseum. Du kan nu drage nytte af de købte gladiatorer som du skal sætte ind mod mesteren (gør det ved hjælp af brug kommandoen). Du skulle nu gerne vinde 40-80 sestercier og evt. har du en slave i overskud. Senere på dagen gentager seancen, terningsspillet er dog slut, og du skulle nu vinde lidt flere penge. Du skal nu gå ned til hotellet og leje et værelse. Du kan nu gå rundt og udforske Rom lidt endtil det bliver aften. Næste morgen skal du gå hen og bestikke vagterne ved paladset. Inde i

paladset skal du så finde kejseren som du skal advare imod et attentat (hvor pokker du så end ved det fra). Du blir' nu udnævnt til Centurion og blir' sendt til England.

Del III

I denne del er der ikke nogen egentlig løsning, da det er en militær-strategisk del, hvor fjendernes opførsel kan variere.

Del IV

Efter triumftøget skal du begynde at gå ned mod paladset hvor kejseren kort efter vil holde en tale. Han vil sige at der skal vælges en ny konsul og så videre (hør godt efter). Du skal nu finde en respektabel borger og bestikke vedkommende til at nominere dig. Når han så kommer tilbage og siger at du er nomineret skal en mand i en blå dragt som hedder Oscar Wildius, som du kan hyre til at rakke ned på dine modstandere. Når du har gjort det skal du op i teatret og hyre skuespillerne til at spille et skuespil til ære for dig (hvis de ikke er der må du støve dem op). Hvis du gider kan du også hyre en præst til at be' for dig. Nu gentager proceduren med slavemarkedet og gladiatorerne sig igen, men denne gang skal du deltage med 2 gladiatorer. Du skal nu gå ned til kejseren og erklære at du er parat. Folket vil nu vælge dig til konsul med overvældende flertal og du er nu den næstmægtigste mand i Romeriget.

Del V

Dette er også en militær del

Del VI

Her skal du først finde din medkonsul og stikke ham ned med din daggert. Derefter skal du hyre leje-morderen og finde kejseren og gi' leje-morderen ordre til at dræbe ham. Folket vil bære dig til forum og udnævne dig til kejser.....

STREET ROD

Start med at købe den billigste bil til 400 dollars. Sælgt den, men start med at forlange et stort beløb. Trap ned, indtil køberen tilbyder et beløb omkring de 400. Svar nej og tryk 9 en masse gange, indtil hornet lyder. Tryk enter, og han tilbyder igen, men et andet beløb. Skriv så 950.000 og nu har du mere end rigeligt til den dyreste Corvette. Skulle han nægte, skal du bare vente lidt, evt.

kigge lidt i bilen og så prøve igen.

Det er godt altid at have to biler - hvis nu man skulle køre galt.

Når man skal tanke benzin, skal man ikke vente på, at tankpasseren vågner. Så snart disketten er færdig med at load, skal du gribe sprøjten, fylde op og hænge den på plads. Så har du sparet lidt penge.

I Road Race skal man ikke køre om 50 eller 100 dollars. Motoren

slides, og det er ikke pengene værd. Køb hellere om bilen.

Du må imidlertid ikke fristes til KUN at køre Road Race - varier det lidt, da King ellers ikke gider at køre mod dig.

Tab ikke modet hvis modstanderen er foran. Alle computerstyrte biler taber fart i svinget.

Tak til Stig Rasmussen fra Fredensborg

TAK TIL BL.A:

Casper Kærager, Herfølge
Michael Pallesen, Thisted
Bjørn Casper Torndahl, Thisted
Anders Sejerslev, Allerød
Jonathan Løw, Højbjerg.

TIP OG VIND!

Hvis du sidder inde med tips eller løsninger til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til "Secret Service". Alle, der får deres tips trykt her i bladet, deltagere nemlig i konkurrencen om masser af nye spil. Husk derfor også at skrive hvilken computer du har, når du sender dine tips til: Secret Service
Det Nye COMputer
St. Kongensgade 72
1264 København K.

ALIEN BREED '92 SPECIAL EDITION

Martin Laursen og Rasmus Fløe har fortjent en spilpræmie for en redegørelse for samtlige koder. Here goes...

Jesus this Jim Bean is good stuff - giver spiller 1 uendelig energi.

Ahh but will she swallow it - giver spiller 2 uendelig energi.

Key to the City - giver spiller 1 masser af nøgler.

Mr. Yale or what - giver spiller 2 masser af nøgler.

Just call me Moggy - fylder spiller 1 op med liv

Why not call me Moggy as well - fylder spiller 2 op med liv

Katrina has farted and its a beauty - Aliens forsvinder

January Sale now on - gør Aliens hidsigere
Aliens like Michael Bolton - Spillernes våben bliver stærkere
St-users - Aliens bliver langsommere

Aliens are benders - begge spillere bliver udødelige

Bank Raid - giver spiller 2 50000 credits, hvis spiller 1 har taget 200 credits og taster koden ind.

Won the Pools - virker modsat af Bank Raid.

Op et lille x-tra tip: Hvis man sparer mere end 75000 credits sammen, så siger INTEX-computeren at man har 3.500.000 credits. For dem køber man så et styk high impact astro lazer og to stk ekstraliv (i nævnte rækkefølge).

Martyn - why are the codes in your games so weird? Too much Newcastle Brown Ale?



Månedens spilpræmier var sponsoreret af

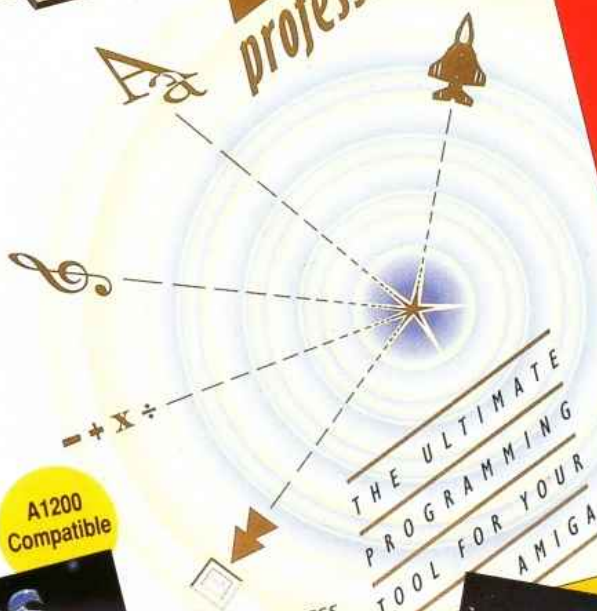


InteractiVision præsenterer:

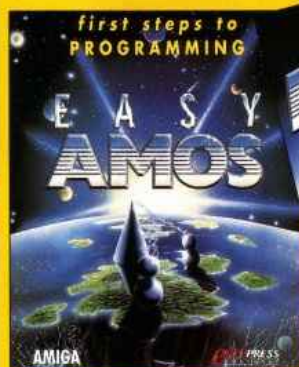
AMOS PROFESSIONAL

For de virkelig avancerede brugere, kan alle drømme og ideer føres ud i livet med AMOS PROFESSIONAL. Nu med over 700 kommandoer, Arexx og MIDI funktioner samt meget mere.

549,-



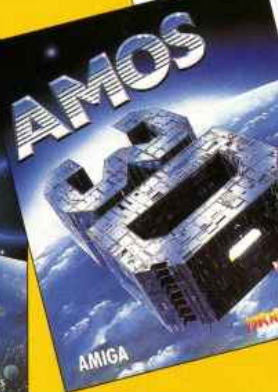
A1200
Compatible



AMOS EASY

Den letteste måde at få din Amiga til både at synge og danse på skærmen. Pakket med masser af pædagogiske eksempler - bl.a. et sjovt grundkursus i programmering.

339,-



AMOS 3D

Skab utrolige 3-D effekter, flyvesimulatore, grafer og præsentationsgrafik, rumskibe og mange andre 3-D vektorgrafik-programmer.

339,-



AMOS COMPILER

Få alle dine AMOS programmer til at køre op til 5 gange hurtigere. AMOS COMPILER oversætter dine AMOS programmer til "maskinkode" - det professionelle computersprog.

289,-



AMOS - THE CREATOR

Hvad enten du vil lave actionspil, eventyrspil, demoer eller andre programmer, er AMOS - THE CREATOR den letteste vej.

419,-

INTERACTIVISION
THE NAME OF PRECISION

Henvi sning til nærmeste forhandler:
Tlf. 8680 2700

DANMARKS BEDSTE

COMPUTER - FORHANDLERE

NYHED!



FOTOHUSET

THONBOGADE 5 · HORSENS · TLF. 75 62 23 13

Hvor ellers...

euroACTIV er en europæisk kæde med mere end 2000 special-butikker med foto, video og data i Finland, Norge, Danmark, Tyskland, Holland, Belgien, Frankrig og Spanien.



FOTOHUSET

STENLØSE CENTRET · STENLØSE · TLF. 42 17 01 90

Hvor ellers...

euroACTIV er en europæisk kæde med mere end 2000 special-butikker med foto, video og data i Finland, Norge, Danmark, Tyskland, Holland, Belgien, Frankrig og Spanien.



FOTO-magasinet

ØSTERGADE 11 · KOLDING · TLF. 75 520 521

Hvor ellers...

euroACTIV er en europæisk kæde med mere end 2000 special-butikker med foto, video og data i Finland, Norge, Danmark, Tyskland, Holland, Belgien, Frankrig og Spanien.

RKS BEDSTE... DANMARKS BEDSTE... DANMARKS BEDSTE...



BYSKOV FOTO

NØRREGADE 24 · VEJLE · TLF. 75 82 30 88

Hvor ellers...

euroACTIV er en europæisk kæde med mere end 2000 special-butikker med foto, video og data i Finland, Norge, Danmark, Tyskland, Holland, Belgien, Frankrig og Spanien.



CENTER FOTO

SLOTSCENTRET · RANDERS · TLF. 86 43 09 55

Hvor ellers...

euroACTIV er en europæisk kæde med mere end 2000 special-butikker med foto, video og data i Finland, Norge, Danmark, Tyskland, Holland, Belgien, Frankrig og Spanien.

COMPUTERSPIL
Byens største udsalg

**VI HAR ALT
VI KAN ALT**

PC, SEGA MegaDrive,
Amiga, Atari ST,
Commodore 64, Joystick
Macintosh, og andet tilbehør.

Ring idag (11-14) og få varen
med posten i morgen.

SoftwareShoppen TLF. 86 76 00 13
ROSENKRANTZGADE 14, 8000 ÅRHUS C

RKS BEDSTE... DANMARKS BEDSTE... DANMARKS BEDSTE...

FOTO · VIDEO · COMPUTER

Leverandør til private,
skoler og institutioner samt
til professionelle

**1 TIMES
SERVICE**

FOTO HUSET

Nørreport 19 - DK-6200 Aabenraa
TLF. 74 62 66 01

**Danmarks største
AMIGA-butik**



Peder Hvitfeldts Stræde 4
1173 København K.
Mellem Rundetårn og Dælls
BMP-Data City tlf.: 33 33 07 27
Postordre tlf.: 42 28 87 00

AMIGA
Commodore PC
Canon printere

Kæmpe udvalg i spil



FOTO - VIDEO - DATA
Søndergade 12 · Vejle
Tlf: 75 82 75 50
Nørregade 29 · Vejle
Tlf: 75 82 28 33

RKS BEDSTE... DANMARKS BEDSTE... DANMARKS BEDSTE...

Få en digital telefonlinje

Et tysk ISDN-kort er kommet til Danmark. Og det betyder bl.a. at du nu, hjemmefra, kan sende filer med op til 64K bps!

Af Kenneth Friberg

Så er det tyske ISDN-kort endelig kommet til Danmark. ISDN er den nye forbindelsestype som bliver tilbudt i Europa. Det vil sige, bortset fra Tyskland, for de bruger et andet system, som ikke er kompatibelt med ISDN - endnu.

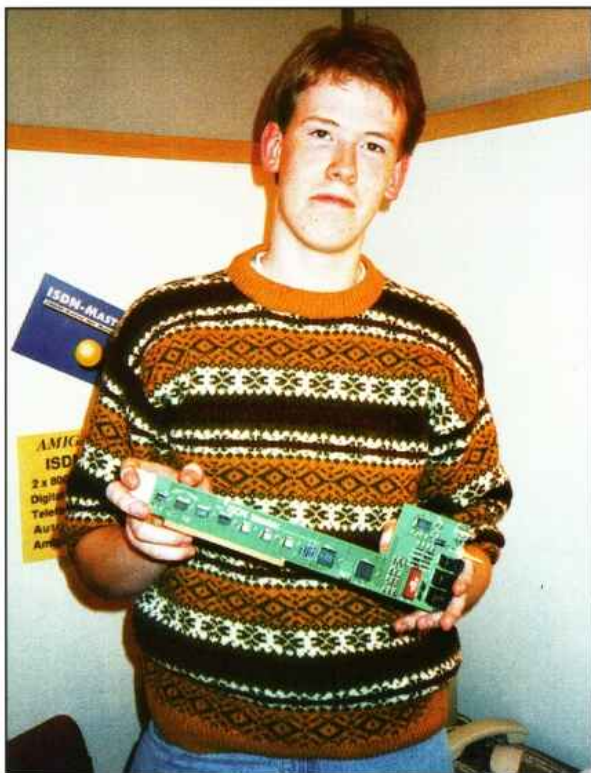
Fordelen ved ISDN er, i modsætning til almindelige telefonforbindelser, at med ISDN får du en digital forbindelse helt hen til din egen væg!

Normalt når du bruger din telefon, har du en såkaldt analog linie. Den går ind til en central, og herinde omformes signalet til digitale impulser med en A/D konverter. Disse digitale impulser bliver så sendt videre igennem nettet til modtageren. Det sendte signal taber iøvrigt en del af styrken undervejs.

Slip udenom

Med ISDN slipper du udenom denne A/D konverter, og får den digitale linie HELT hen til dig selv. Det betyder at du slipper uden om en masse signaltab, og det betyder igen at hastigheden på linien kan forøges væsentligt. Faktisk kører ISDN med en helt fantastisk hastighed af 64000 bits pr. sekund, og det på BEGGE kanaler.

ISDN-kortet til Amiga adskiller sig en del fra ISDN-kort til



TeleExpressens tekniker fremviser her det lille ISDN-kort til Amiga.

PC'ere, for de tyske udviklere har nemlig tænkt mere over hvad en bruger har behov for, og udvidet kortet med noget helt specielt,

nemlig en A/D konverter på selve kortet.

Det betyder at hvis du ønsker at bruge den ene forbindelse (den

ene B-kanal) til almindelig kommunikation med telefon, tilslutter du blot din gamle telefon til kortet. Tidligere har man skulle investere i en helt infernalsk dyr telefon (min. kr. 5000) for at kunne tale over ISDN, men ikke med dette her kort.

Det medfølgende device (isdn.device) emulerer et almindeligt HAYES-modem, med de fleste AT-kommandoer. Senere vil det dog være muligt at emulere almindelige modem's og faxmodem's, så du kan ringe til normale modem's med dit ISDN-kort.

Hagen ved det hele er, indtil videre, at det eneste man kan opnå forbindelse med, er andre ISDN-modem's. Tyskerne er dog ved at arbejde på det problem.

Hvad koster det?

Hvad koster det så i almindelig brug? Tja, det samme som en almindelig linie! Husk dog at du med ISDN får TO linier, istedet for én, og derfor, hvis du bruger begge linier, betaler du altså dobbelt takst ialt. Dog er der en opkaldsavgift på 5 øre oven i det.

Med disse to kanaler og en JPEG-pakker indbygget, burde det faktisk være muligt at lave en billedtelefon i 24-bits farvekvalitet og med rimelig stor oplosning!

Istedet for en almindelig telefonforbindelse tilbyder ISDN to B-kanaler og en D-kanal (kontrol-kanal) for næsten samme pris (kr. 1900) i oprettelse, og så er kvartalsafgiften kr. 599 for begge linier tilsammen.

Så er det selvfølgelig nødvendigt med et teknikerbesøg til kr. 250.

Man kan også (hvis man er meget ambitiøs) få lagt 30 B-kanaler ind, stadig med 1 D-kanal, for kr. 19.000,-, med en kvartalsafgift på 5.990 - men, det er vist de færreste DNC-læsere der lige havde tænkt sig det...?

Telekspressen - Et nyt uddannelsesstilbud

Telekspressen er en interessant forening med en idé til et netværk, der nu tilbyder fjernundervisning sammen med ISDN-kortene.

Idéen er, at en masse tilsluttede undervisningssteder, (der alle benytter Amiga til at lave undervisningsmateriale i Scala-form), bør kunne deles om disse undervisningsmaterialer.

Hvis f.eks. én lærer har lavet noget historiemateriale om 1. Verdenskrig med billeder, grafik, tekst osv., og en anden lærer laver noget matematik-undervisning, sættes alt dette op ved hjælp af

Scala. Istedet for, at kun den pågældende institution kan nyde godt af forarbejdet, stilles disse 'programmer' så til rådighed for resten af nettet - på den måde kan alle institutioner, der er tilknyttet nettet nyde godt af arbejdet, og det med UTROLIG kort varsel. Ikke noget med at skulle vente på at bøgerne først skal sættes op, trykkes og distribueres.

Faktisk behøver hele materialet ikke engang være færdigt for det bliver frigivet, og på den måde kan man løbende forbedre/ændre og korrigere på materialet, uden at man skal igennem en stor trædemølle med 2. 3. og 4. udgivelser.

Alle disse lærere, måske kunne man endda kal-

de dem 'ikke-programmører', udvikler disse lektioner til resten af nettet for et symbolsk beløb, og så bliver denne person tilknyttet nettet som en 'resource-person'. Det skal forstås således, at på nettet bliver denne m/k noteret som den man kan søge hjælp hos, hvis man har problemer/spørgsmål til lære-materialet.

Udgifterne behøver ikke være de store, men selvfølgelig skal man have en ISDN-forbindelse. Udover det behøver man kun at anskaffe et sæt Amiga'er og afspille-modulet til Scala, det er nemlig nok til at afvikle disse materialer.

Yderligere info: 8689 0981, Arne Mayo

GAMEPLAY

De anmeldte spil er venligst stillet til rådighed af ESCape, FunWare, Interactivision, Euro Power Pack, Betafon og diverse engelske og amerikanske softwarehuse.

BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE

**Strategic
Visions/EOA**
Set hos Interactivision
(86-802700) til 559,-

Det legendariske rumkapløb mellem de to supermagter, i 60'erne og 70'erne, har naturligvis ikke fået lov til at synke til bunds i glemsel, for en geschæftig amerikaner har lavet et brædspil over rumkapløbet, og nogle ligeså geschæftige programører har så lavet et computerspil over brædspillet over virkeligheden. Du og en kammerat kan spille hhv. amerikaner og russer, og dyste om de samme ting. Desværre kan man ikke bare sætte sig op i den nærmeste Saturn-raket og spænde sikkerhedsselen, for vejen til Luna er Lang og Lusket. Spillet starter nemlig i foråret 1957, hvor man knapt nok er i stand til at sende en nytårsraket 2 meter over Jorden, og man har så de næste tyve år til at nå sit mål: At få den første mand M/K på Månen og tilbage igen.

Er Månen af grøn ost?

Buzz Aldrin er et typisk "manager"-spil, hvor man skal planlægge og prioritere sine sparsomme ressourcer i kapløbet om Månen. Hver turn varer et halvt år, og i den periode skal man forske, træne astro- eller kosmonauter og planlægge opsendelser for næste halvår. Der er adskillige rumprogrammer til rådighed i form af forskellige satellitter, rumkapsler og bæreraketter o.s.v. Alle rumprogrammerne har en vis sikkerhedsprocent, der afgør hvor stor sandsynligheden er, for at noget går galt og f.eks. rumraketterne opfører sig som deres kinesiske lillebrødre. Det bliver heldigvis bedre for hver gang man afprøver teknikken, men forskerne kan gøre alvorligt meget ved procenterne, bare de får tid nok.



Der er prestige i prestige

Der er over 50 forskellige missioner, som man kan udføre for enten at skaffe sig prestige, eller også blot for træningens skyld. Det starter med en simpel satellitopsendelse og ender naturligvis med månelandingen.

Du kan således vælge, om du vil sætse på at sende den første satellit op eller om du vil koncentrere dig om f.eks. bemandede rumflyvninger. Alle de sensationelle gennembrud (1. mand i rummet etc.) giver prestigepoint, og de er meget vigtige for finanserne. Det er dog begrænset, hvor langt man kan gå i jagten på point, for der er visse opgaver, der skal udføres først. Hvis man f.eks. sender en sonde omkring månen for at finde egnede landingspladser, får man det noget nemmere når man skal til at lande der. Det er også RET dumdrigt at sende en mand til Månen, endnu før teknikkerne er afprøvet ved Jorden.

Pigs in space

Desværre kan man ikke gøre som Frække Frederik og tage toget til den Gamle Måne-mand, der er ingen anden udvej en hård træning for 'nauterne, som kan hyres. I sin tid sendte man først hunde og aber op, for at se hvor sikkert det var, derefter redaktører (farvel, Søren! Du skal til månen!! - Red.), og til sidst RIGTIGE mennesker. Det har man sprunget over i Buzz, men der er også rigeligt at se til, når der først kommer rummænd med. Når de er færdige med grundtræningen skal man danne makkerpar, der skal flyve sammen, og der skal tages hensyn til, hvor godt de passer sammen, og hvem der er god til hvad.

Efterhånden som spillet skrider frem og budgettet øges, får man større og bedre raketter og rumkapsler, og man kan sætte sig et større mål for øje: Månen. Det varer dog NOGET, før man kan sige "Armstrong! Go home!", for spillet er lidt besværligt at sætte sig ind i. Det tager dog ikke lang tid, og så har man et spil, der har lang holdbarhed, især med to spillere. Absolut et stjernespil.

Søren Gargarin



PC: Prestigen skal skaffes gennem pressen. Her er det Pravda, der bringer nyt.



PC: Der ventes spændt blandt monitorerne, mens den første raket gasser op...

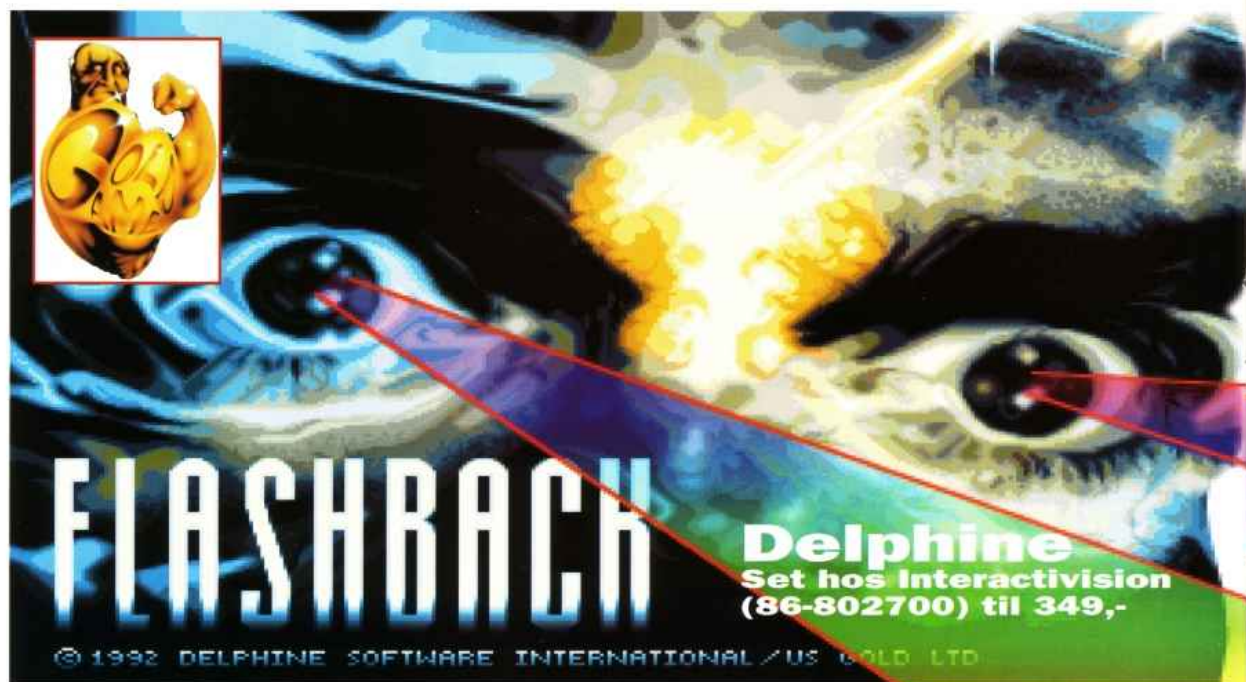
PC



Lyden er særdeles god og i stereo for dem med Sound Blaster PRO, og grafikken følger trop med overskuelige rumbaser og masser af digitaliserede aftrykssekvenser og samplede russere/amerikanere, der tæller til nul. Manualen er lidt mangelfuld, hvilket kan give nogle irriterende situationer i starten, men lad det ikke skræmme nogen væk, for det er en lille pris at betale. Den eneste tekniske fejl ved spillet er faktisk, at man ikke kan slå de animerede sekvenser fra, men igen, det burde ikke afholde nogen fra at stifte bekendtskab med Buzz.

Grafik: 81%
Lyd: 87%
Gameplay: 85%

OVERALL
87%



I Flashback hedder jeg Conrad Hart, og jeg er hovedpersonen i en meget kulørt, meget fantasifuld og temmelig urealistisk historie, der tilsyneladende er sat sammen af 100 forskellige B-film.

Tid: april 2142

Sted: Jorden

Anvendelse: Stallone, Schwarzenegger, Willis
Jeg er videnskabsmand, og jeg har netop fundet ud af, at en del mennesker har en molekylær tæthed på op til 1000 gange det normale, og at de derfor ikke kan være mennesker. En fremmed race er ved at invadere vores samfund, og ingen har opdaget noget endnu. Undtagen mig.

Så forsvandt min kæreste sporløst, og jeg begyndte at blive bange. Derfor indtalte jeg en holografisk besked til mig selv og sendte en kopi af min hjerne til min gode ven Ian, der bor i New Washington på Titan. Kort efter blev jeg bortført og fik slettet min hukommelse, men heldigvis slap jeg væk på en rumcykel. De fremmede skød den ned, og pludselig fandt jeg mig selv uskadt i den Titanske jungle kun et par laserskud fra New Washington og Ian. Da jeg havde set den holografiske besked til mig selv fra mig selv, vidste jeg, hvad jeg skulle gøre.

Jeg greb joysticket.

Mere actionman end Einstein

Sådan er historien, og den hører man heldigvis ikke alt for meget til i selve spillet. Mellem de seks levels i Flashback kæmper en række animerede tegnefilmstumper en forgæves kamp for at skabe en eller anden slags sammenhæng, men når det rigtig går løs, slipper man for at tænke på noget så uvigtigt som en handling.

Selv om der sikkert står videnskabsmand på Conrad Harts visitkort, er han mere actionman end Einstein. Conrad kan samle objekter op og bruge dem, og i New Washington får han rig lejlighed til at snakke sig ud af problemerne, men fusionspistolens sprog er absolut det, der tales af flest. Det primære i Flashback er platformene og skudduellene og alle de fysiske udfoldelser, begge dele måtte føre med sig.

En gang så blød som skumfiduser

Conrad er ikke helt så nem at styre som alle de andre platformhelte.

Til gengæld kan han gøre ting, de aldrig vil drømme om, altså nemt helt flydende animeret. Og med et joystick og en mellemrumstangent lærer man hurtigt at få ham til det.

Kontrollen er uhyre stram, og selv om Conrad naturligvis ikke er hurtigere end et normalt menneske, når han skal dreje sig eller trække sin pistol, er han langt fra at være langsom. Med lidt timing kan man sagtens smyge ham under et automatisk maskingeværs stammende ild i et elegant rullefald, der ender i en knælende skydestilling som den, de anvender på TV.

I det hele taget er det let at lade sig imponere af Conrads evner. Ikke fordi han er specielt god i en gymnastiksal, men fordi han er så overbevisende animeret.

Når han kommer løbende og hopper ud over en afgrund, bare for at få fat i kanten af en afsats, og han så hænger lidt og dingler 100 meter over døden, for man hiver i joysticket,



Amiga: Kort efter flugten skydes Conrad ned, og lander meget hårdt på en mystisk planet



Amiga: Det er på denne type platforme, at det meste af handlingen foregår. Her har Conrad trukket pistolen i en lang glidende bevægelse...

pumper adrenalin frit. Og når kuglerne slår ind i ribbenene, og alt er kaos, er det svært ikke at gå i panik.

Men panik er døden. I Flashback overlever den intelligente.

I Flashback overlever man, hvis man trækker pistolen i god tid og tripper ind på næste skærm med løbet pegende mod solen, præcis som i Miami Vice. Så er det hurtigt at trykke af, før ens modstander overhovedet får geværet til kinden.

I Flashback overlever man, hvis man kaster en sten om bag den årvågne vagt og hopper ned og skyder ham i ryggen, når han vender sig om efter lyden.

I Flashback overlever man, hvis man gør som i de gode B-film.

Dårlige odds, god service

Conrad Hart er kun et menneske. Han har

kun ét liv, og han dør, hvis han træder ud over en afgrund. Til gengæld har han et skjold, der absorberer energien fra de første fire træffere, han måtte løbe ind i. Sådan er det i mange spil.

Men i Flashback finder man med jævne mellemrum nogle klodsede telefonskabe, hvor skjoldet kan lades op. Igen og igen.

Lidt sjældnere er de slanke standere, hvor Conrad kan gemme sin position i computerens hukommelse. Her kan han så starte fra, hvis han skulle gå hen og dø. Så tit han vil. Her er ikke noget med tre forsøg og så tilbage til start med tænders gnidsel.

I begyndelsen af hvert afsnit i Flashback får Conrad desuden en kode, så ingen spiller er tvunget til at begynde helt forfra, bare fordi det var sengetid, eller computeren gik ned.

Så megen brugervenlighed medfører én ting: man bliver ved. Og det belønnes man



Amiga: Her flygter Conrad, vel vidende at hans nærmeste fremtid bliver både nervepirrende og livsfarlig.

for. Flashback er meget afvekslende, og på de sidste levels udstyres Conrad med noget så fleksibelt og inspirerende som et transportbælt teleportsystem. Det her spil skal du simpelthen spille.

Og når du er færdig, skal du spille det igen. For i Flashback er sværhedsgraderne ikke bare en gimmick. Eksperten kommer til at tackle mange flere - og anderledes - fjender end dem, der banker nybegynderen. Flashback er guld værd.

Jakob

AMIGA



1 mb Kickstart 1.3/ 2.0 evt.

Conrads gang gør mig helt vanvittig. Gid han var en pige! Animationen af figurene gør mig blød i knæene, og baggrunden er uhyre stemningsfulde. Effekterne er knyttæveagtigt hårde og brutale, men desværre falder de ud nogle enkelte steder i spillet. Derfor kun 90 pct.

Flashback er den tænksomme mands platformspil. Conrad er hurtig, men ikke så hurtig, at han bare kan vælte ind og skyde dem allesammen. En god strategi og optimal udnyttelse af Conrads mange bevægelser leder mod succes på den anden side af bane seks. Og sætter adrenalinpumperne i gang.

Koderne, muligheden for at gemme sin position og det genopladelige skjold er bare glasuren på en kage, der er så lækker, at tænderne løber i vand, bare man tænker på den.

Man kunne kalde den for Guldage.

Grafik 97%

Lyd 90%

Gameplay 94%



PC

Yes! Også her!

A-1200

Og her - Animationerne er endda lidt hurtigere!

"DET VIRKELIGE FLASHBACK"

Vi skal lidt tilbage i tiden - faktisk tilbage til november, hvor franskmændene strømmede til det årlige Supergames-show i Paris. Nyheder var der meget få af, men alle snakkede Delphines stand, hvor der skulle finde sig inter mindre end en revolution. En fransk revolution.

Det var naturligvis Flashback, der på en stor, grim printplade ragede ud af den Megadrive, der havde fået en fuldstændig uvant opmærksomhed. En kødrand af mennesker stod skulder ved skulder og kom med gode råd til den spiller, der mindst lignede vinderen af en million.

Månedet efter var Amiga-versionen så klar. Den blev den største jule-sællert i Frankrig nogensinde, og nu ventede hele verdenspressen (inkl. os!) på denne formidable fortsættelse til Another World.

Men det trak i langdrag. Delphine var klar over, at de havde et trumfkort på hånden, og ville ikke umiddelbart overlade de engelske rettigheder til US.Gold - uden at de fik lov til at betale for det. I mellemtiden blev Flashback crackeret, oversat og blev således spredt over hele Europa næsten 5 måneder før den udgave, som vi her sidder med. Den slags kan desværre være katastrofalt for et lille softwarefirma.

WOODY'S WORLD

DMI

Set hos Funware (42-424058)

“Klokken er 11.45, og jeg ved ikke, hvad jeg skal skrive.”

Anmelderen hævde sine spinkle fingre fra tasterne og kiggede på ingenting, på i onsdags. Smil og omhed, varme og nærhed, og følelser, der absolut ikke hører hjemme i et computerblad, fyldte hans hoved med lys.

Så blinkede han og skubbede platformsspillet tilbage i tankerne med magt. Han ledte efter et eller andet, han kunne hænge anmeldelsen op på; en sjov detalje, en sjofel historie, en sammenligning, bare en eller anden krog, der var solid nok til at bære nogle tusinde tegn. Og han forkastede idé efter idé med hård hånd og blødende hjerte.

Forhistorien: Find det magiske krystal i det forsvundne slot. - Duer ikke. For kedelig.

Hovedpersonen: Woody. En vits om Woody Allen? - Duer ikke. Anmelderen turde ikke regne med, at alle læserne kendte den børneglade instruktør, og han ville nødig skrive en uforståelig morsomhed. 'Når der er så langt

imellem dem, skal de gerne gå rent ind alle sammen,' tænkte han.

Gameplayet: Find så mange kister, at døren til næste bane åbner sig. Saml mønter for bonuspoint og ekstra energi. Hop på monstre eller skyd dem. - Duer ikke. Hvordan kan de oplysninger sættes sammen på en flot måde?

Fingrene kastede sig over tasterne med en hævngherrig energi:

“Klokken er 12.24, og jeg ved stadig ikke, hvad jeg skal skrive.”

Så gravede anmelderen en ny CD frem, for der havde været stille i lang tid nu. Med klagende keyboards i ørerne forkastede han videre, mens han tænkte på onsdag. Efterhånden var han nået til de aspekter i Woody's World, der med en hel del god vilje kunne omtales som originale.

Aspekt 1: To bonusing forvandler Woody til prins eller konge. Som prins kan han sparke og bevæge sig hurtigere. Som konge kan han skyde og bevæge sig hurtigt. - Duer ikke. Den slags hører hjemme i bunden af en anmeldelse.

Aspekt 2: Spilleren bestemmer til dels selv, hvilke baner han vil gennemføre i hvilken rækkefølge. Og der er koder af og til...

“12.45! Her er frk. Klokken med en lykønskning. Må den næste time bringe lige så mange ord. Og undskyld afbrydelsen.”

Anmelderen tænkte olie. Og så strøg nogen en tændstik. 'Ejnar!' udbød han, 'måske kan jeg gøre Woody's World helt til grin. Der er i hvert fald flere dumme detaljer.'

Nummer 1: Monstrene respekterer hverken murene eller Døden. De fly-

ver og skyder gennem sten, og de vender tilbage fra Hinsidan, bare Woody kigger den anden vej. Nummer 2: Woody går lidt usikkert, især ude ved kanten af platformene, og han har et uafklaret forhold til loftet, som han af og til støder imod, af og til svæver igennem.

Nummer 3: Bonusrunderne efter slottene er kedelige og tilfældige.

Nummer 4: Koderne er sjældne, og selv om de lyder som volapyk, gemmer de ikke oplysninger om Woody's liv, kun om banerne. Samtidig er programmørerne så tyvagtige, at de stjæler alle Woody's ekstraliv i samme sekund han går ind for at se den nyeste kode.

- Duer ikke. Irriterende detaljer, ja, men slet ikke irriterende nok til at retfærdiggøre et digitalt blodbad.

Anmelderen sukkede og begyndte at føle sig sulten.

Så læste læste han ordene på skærmen - der var faktisk ret mange - og et grin åbnede hans ansigt. Fingrene fløj til tastaturet:

“Klokken er 13.22, og jeg ved, hvad jeg skal skrive.”

Jakob



Amiga: Der er masser af klare farver, klare sprites og nydelig baggrund - man glemte vist bare at tilsætte lidt underholdningsværdi.

AMIGA

1 mb Kikstart 1.3/ 2.0

Både Woody og hans fjender og deres fælles baggrund bevæger sig flydende, omend ikke specielt elegant - for det meste. Af og til hakker skærmen en smule, og et par af baggrundene er lidt ovre i den grimme afdeling, men de fleste pixels er værd at kigge på. Effekterne er til gengæld slappe, og selv arcademuzak nærmest dripper ud af højttalerne. Med mindre du går i supermarkedet for at høre musik, bør du sætte en CD på i stedet.

Woody har det ret sjovt i sin verden, men desværre oplever han kun ting, der er set bedre før. Platformkies kan få sig et hurtigt fix, men alle andre kan let finde spil, der er både flottere og mere underholdende end det her.

Grafik 82%
Lyd 64%
Gameplay 78%

OVERALL
78%

AMIGA 1200

Woody's World kører fint, men uden nogen tydelig forskel.

FREDDY PHARKAS FRONTIER PHARMACIST

Sierra On-Line

Set hos Funware (42-424058) til 549,-

Klicheer er der masser af. Ikke mindst i de stereotype western's, som tv sender, når de ikke har noget bedre at sende. Af en eller anden grund virker det som om, det hele er lavet efter en gammel opskrift: masser af banjospil, rygende pistoler, stjerner, heste, indianere, whiskey, kvæg og naturligvis en masse unge mænd, der partout skal mødes på hovedgaden for at 'shoot it out' ved dagry. Sådan en var Freddy Pharkas, indtil han fik skudt sit øre af. Så var han ikke sådan en mere.

Med kun eet øre havde han vel ikke mere end to muligheder: enten at blive maler eller at blive apoteker. Men hvis du nogensinde har prøvet at bikse et godt motiv sammen af et par kaktusser, lidt sand og en hest, ville du vist også have valgt at blive apoteker. Freddy satte sig i hvert fald på skolebænken og skiftede pistol ud med pencilin, kugler ud med kodimagnyl.

Freddy fik hurtigt en lille biks, hvor handlen med hæmoride-salve til comboys'ne og anti-graviditetspulverne til glædespigerne på horehusene gik forrygende. Han blev forelsket i den yndige skolelærerinde Penelope, og kom på fornavn med de fleste i byen. "Lykken er at være apo-

teker" smilede han stort. Men idyllen varer sjældent ved. I hvert fald begyndte flere af butikkerne i byen at lukke, og folk flyttede til en anden lille flække, der præcis lignede den, de kom fra. Og så en dag stod sheriffen der og bad Freddy lukke sin lille medicin-kilde. Noget måtte gøres!

Freddy Laffer

Der er vores allesammens leverandør af platte vittigheder. Al Lowe, der står bag Freddy's udskjelser, og lighederne med Leisure Suit Larry springer meget hurtigt i øjnene. Dialogerne mellem Freddy og Madam Sadie Ovarree (byens bordelmutter) overlader ikke meget til fantasien, og gennem hele spillet konfronteres man med Mr. Lowe's amerikanske form for humor. Spillet ligner mest af alt Leisure Suit Larry V

THE LEGACY

Microprose

Set hos Interactivision (86-802700) til 469,-



PC: Masse af flagermus. Måske FOR mange: forbered dig på at do og genopstå igennem hele spillet.

New England må absolut være verdens mest rædselsfulde sted, tænk blot på alle de slimede gæspenst og døde kæledyr der må opholde sig. Stephen King og Allan Edgar Poe har i hvert fald gjort deres for at skræmme overtroiske turister væk. Du har haft held i uheld, for gæstgiveren har arvet et prægtigt palæ af en fjern, afdød onkel, men selvfølgelig ligger den ikke placeret i Ordrup blandt alle de andre spidser, men i det selvsamme New England som King og Poe elsker så højt. Du tror da heldigvis ikke på den slags pjat, så du pakker hvidlogene, krucifikset og vievandet i kufferten og tager der hen.

Boh!

Straks du træder ind af døren, mærker du den onde, kolde stemning der hersker, den slags, der får nakkehårene til at rejse sig meget langt - specielt fordi entrédøren griner fælt, hvergang du forgæves forsøger at slippe ud. Det lader til at din underlige onkel har haft nogle ligeså underlige interesser, og ikke et sekund efter du åbner den næste dør, kommer en grøn mand med dårlig ånde vandrende tungt i mod dig - og han er ikke fra Mars, snar-



PC: Legacy er ikke kun monstreslagting. Der er også breve og bøger at finde undervejs - desværre formår heller ikke de at gøre Legacy rigtig skræmmende.

rere fra "hinsides". Det viser sig nemlig, at din Okkulte Onkel har leget med lidt voodomagi og åndemaning til husbehov, og han fandt ud af nogle ret gruopvækkende ting for hans sikkerhed alt for tidlige og voldelige død.

Dungeon Master klon nr. mange

Denne kop horror-boullion er lavet efter den ældgamle recept der kun er overleveret fra druidemund til druideøre i generationer, nemlig det statiske 1.persons 3D-View som kom til verden i 1987 med Dungeon Master. Musen er selvfølgelig en integreret del af styringen: Man klikker på døre, når de skal åbnes, på genstande, der skal bruges o.s.v. Rundt om i huset ligger der forskellige interessante sager, bl.a. et celebret udvalg af våben som ilddragere, baseballbat, revolvere og motorsave. Et horror-rollespil ville naturligvis ikke være komplet uden okkult magi, så man kan også finde spells. Der er også adskillige små sedler, der styk for styk sætter dig ind i husets historie og onkelens død. Det viser sig, at huset bliver hjemmøgt af nogle underlige lys hver 50. år, og tilfældigvis skete det sidst i

1943, så de bange anelser kan godt begynde at komme frem. Lysene betyder nemlig, at portaler til frygtelige dimensioner bliver åbnet og dermed signalerer fri entré for ting med tænder og tentakler...

Onkel Dum og Zombierne

...og der er spillets største problem, der er ALT for svært at komme igang, da monstrenes svar på Oddfellow-logen (underlige er de i hvert fald) holder firmaskovtur i netop DIT palæ - har man kendt magen! Man lærer dog hurtigt det nyttige i et taktisk tilbagetog eller sanselos flugt, da man sjældent slipper mere end halvdød fra håndgemæng med Døde Torvald & Hans Venner. Din spiller har nemlig en masse stats (det ER jo et rollespil), og blandt dem en "KUULNÆS" der indikerer, hvor store portioner "grus og gy" han/hun kan tåle. Monstrene udstøder nemlig gutterale lyde, og de skræmmer det hvide plus andre flydende ting ud af dig. Horror ER blevet en ret forsømt genre siden CRL's adventurespil i midten af 80'erne, så man skulle nærmest være taknemlig når der endelig dukker et nyt op. Desværre byder det på for lidt handling, for få nyskabelser og ISÆR for mange døload-spil-dø-igen sekvenser. Skal du have "grus og gy" er Poe bedst i papirformat.

Søren

PC



Grafikken er flot nogle få steder, men ellers holder den sig på det jævne. På tæt hold, men det er sjældent man har den ære (læs: mod til) at se på dem i ret lang tid. The Legacy stiller ikke nogle specielle krav til din computer, blot lægger den beslag på 22 mb af din harddisk. Et lydkort er en væsentlig forudsætning for en hyggelig aften, men musikken opnår aldrig at blive rigtig dystre.

Grafik: 80%
Lyd: 80%
Gameplay: 72%



- den tegneserieagtige grafik er ikke til at tage fejl af, og Freddy er helt klart lige så kikset som Larry - bare på en anden måde.

Spillet er delt op i flere akter, og køres nærmest som en fortælling, byens gamle tandløse gubbe fortæller. Efter at have blandet medicin gennem hele første akt, må Freddy pludselig se sin butik lukket, og hele byen i giftigtingstilstand, fordi hestene har spist noget, de ikke kunne tåle! Med pruttende heste, en død-drukken læge, en irsk-italiensk frisør og en tydelig korrupt sheriff som baggrund bliver Freddy hvirvlet ind i et plot med mordbrand, bestikkelse, lejemordere, spillere, ludere og naturligvis revolvere og recepter - og det er til tider ganske underholdende!

Spillet udmærker sig ved at have forholdsvis få lokationer - den lille by er ikke stor, og man lærer hurtigt de forskellige indbyggere at kende. Til gengæld er Freddy Pharkas sværere end mange af de nyeste Sierra-spil, og selvom man med typisk Al Lowe-humor får halvdelen af de 1000 mulige point for at lase sig ind i apoteket (se mor, jeg har gennemført halvdelen!), er de næste 500 ganske svære at få.

Peg, click, peg, click

Jeg er træt af Sierras styre-system! Som sædvanlig har man en "gå"-mulighed, en "undersøg"-mulighed, en "manipuler"-mulighed og en "anvend-den-ting-du-har-fundet"-mulighed. Flere kommandoer har man bare ikke, og det præger desværre spillets problemer. De virkelig avancerede puzzles, vi kender fra Infocom-spillene eller Monkey Island-ditto finder vi bare ikke i Sierra-spil, og det er til at blive fuldstændig frustreret over. Freddy Pharkas er bedre end de fleste Sierra-spil, men også det ligger desværre under for tilfældigheds-syndromet. Problemerne har fået en ekstra dimension, fordi Freddy flere gange skal over til sit arbejdsbord og blande medicin (blandt medicinerne kaldet "at rode ved mikse-pulsen"), men ofte er det bare at slå op i manualen, finde den rigtige opskrift og så ellers gå igang med kolber og kemikalier.

Jeg havde selv en del sjov med Freddy Pharkas Frontier Pharmacist (alene bare ved at udtale navnet), der det bedste af de nyere Sierra-adventures, men det meste af sjoven ligger i Al Lowe's veloplagede, den flotte grafik og

de sjove replikker. Savner du et underholdende og anderledes Sierra-spil, er FPFPP mit bud. Det er så anderledes, som et Sierra-spil nu kan blive.

Christian

PC



Grafik er FPFPP meget tegnefilmsagtigt og med masser af klare farver. Freddy og de andre har måske lidt stive knæ og albuer, og doktoren i byen er ikke i stand til at hjælpe dem.

Lyden er også meget velopløst, og en glad melodisk spiller gennem hele spillet. Bliver du træt af melodien, kan du bede pianisten i saloonen spille noget andet. Der er også mange gode samples gennem spillet, hvis du har lydkort.

FPFPP er et sjovt, lidt anderledes, men ret underholdende Sierra-spil.

Grafik: 89%
Lyd: 82%
Gameplay: 77%



EYE OF THE BEHOLDER III: ASSAULT ON MYTH DRANNOR

U.S. Gold

Set hos ESCape til (31-396366) til 449,-

Her på bladet har vi en aftale om, at den der anmelder det oprindelige spil, også anmelder alle fortsættelserne. Der er meget skægt, hvis der er nogen variation i spillene. Og det er Dødens Forgård, hvis der ikke er.

Her sidder jeg så ved mit trofaste keyboard, med kaffekoppen ved siden af mig og begræder min skæbne. Tredje Eye of The Beholder-

må give et resultat på ca. 500, så det er nemt at fare vild. Dejligt, lige hvad jeg altid har ønsket mig: en Rold Skov-simulator. Hvor er picnic-kurven og myrerne?

Nogen af træerne er ikke så solide, som de ser ud til: De kan hugges i småbidder, og nye veje åbner sig. Problemet er bare, at man ikke kan se HVILKE træer, der er huggemodne, så man bruger alt for meget tid på at gå rundt og

Smil...

Er der ikke noget positivt at sige? Ikke meget...

Det skulle da lige være den smarte ALL ATTACK-knap, hvor man kan få bestemte helte til at angribe på samme tid, bare med tryk på en knap. Men man skal trykke på den HVER ENESTE gang, de skal angribe, og man kan ikke koble spells på ordningen.

Derudover er der naturligvis kommet en frygtelig masse nye monstre, heriblandt Steel Shadows, Shambling Mounds og noget, der kaldes for Water Weird. Som noget nyt kan du få ikke-mennesker til at gå med i dit rejse-selskab - heriblandt var-tigere.

Og naturligvis en ordentlig bunke nye spells, der kan lave alle mulige sjove ting. Men eftersom monstrenes XP-værdi ikke er særlig høj, skal du slagte mange, mange, mange monstre, bare for at stige en enkel level.



PC: Her moder vores belte en drage.



PC: Her moder vores belte en ridder.



PC: Her moder vores belte en... (gaab)...mærkelig en.

spil. Der er så godt som ingen nye features. Og det er dårligere end sine to forgængere.

Rundt omkring mig løber min lille nevø Frederik. Han har netop opdaget computerens glæder. Skriv noget Frederik: GGE\$&RTWFGSGDJ EADGDBS. Tak!

Efter denne glimrende indledning må vi hellere komme igang.

Fortsættelse følger

Efter vores berømte helte først dræbte den onde Beholder, og derefter forviste ondskabens kræfter fra Darkmoon-slottet, hersker der atter fred og fordragelighed i den lille by Waterdeep. Indbyggerne passer deres daglige dont, går på cafe og diskuterer, hvordan gustaf munch-petersen virkelig var.

På en af de små cafeer, der vel ikke er meget mere end en kro i forkledning, sidder så de fire virkelige helte og fortæller den yndige bartender alt om, hvad et sværd kan bruges til, og hvordan man med magiske formularer kan ændre selv det mest uforanderlige, pulverisere det uforgængelige. Og Skål! Vi kommer fra Æthus og har været glade for at spille her i aften...

Så er det så, at det bliver virkelig tåbeligt. En mand kommer stormende ind og siger sådan ca: "Hej helte, der er problemer med en Lich, der har erobret byen Myth Drannor. Kommer I ikke løbende og smider den ud?" Jo, naturligvis. Hvad skulle de ellers lave?

Velkommen i den grønne stund

Zzzzap! sagde det, og pludselig stod de midt i noget meget stort og meget grønt. En skov. Men ikke bare en almindelig skov: en enorm skov, hvor der et eller andet sted ligger en ruin-by. Et lille overslag på skovens lokationer

snitte små hjerter i barken, uden det giver det mindste resultat. Ind imellem er man HELDIG og finder en udvej - kun for meget hurtigt at sidde fast igen.

Jeg har spillet de to første spil med stor fornøjelse og blev lige så ivrig som en BZ'er med en container brosten til fortsættelsen. Men det her er for meget! Vi skriver trods alt nitten-hundredetoghalvfems, og programmørerne endnu ikke fået øje på automappen's befriende velsignelse. Samtidig er spillet gjort langt mere ulogisk end det har været tidligere: alt for mange områder, der ikke KAN kortlægges, dårlig dialog mellem spillerne og en følelse af, at man ofte ikke forstår, hvad man egentlig skal. Den slags er dræbende for rollespil.

Styr på styret så styringen styres

Styresystemet er præcis som vi kender det. Alt styres med musen, og det fungerer fint, så længe der ikke er for mange monstre på skærmen ad gangen. EOBS er langsommere end sine forgængere, selv på en hurtig maskine. Vil man slynge en trolleformular i hovedet på 4 udøde krigere, må man indbergne en ufrivillig tissepause på næsten 10 sekunder, hvor spillet nærmest opfører sig som om, det er gået ned. Gå ikke alt for hurtigt ned af en gang: måske venter der noget nede for enden, som computeren først skal load ind, animere og bevæge.

Beregnet yderligere 20 sekunder. Endelig tager det næsten 20 sekunder at load et savegame, og med de mange monsters for man brug for at save-load hele tiden. Se positivt på det: pensionsalderen er der hurtigere, end man skulle tro...

Altting er ikke monsterslagning. Nogen puzzles er der da blevet plads til, og de involverer i endnu højere grad end før lange rækker af håndtag, der til tider kan stå i tre forskellige positioner. Det gælder så om at prøve alle kombinationer, indtil der sker noget. Hvor mange kombinationer mon der er med fire håndtag? Eller 8?

Jeg var ufattelig skuffet. Hvorfor sagde de fire helte ikke bare nej, når de nu alligevel havde det så hyggeligt? De kunne måske have fået en date med pigen fra baren, eller i det mindste bare blive siddende og drikke lidt mere. At det ikke længere er Westwood, der står bag EOBS-spillene ses tydeligt. Gem pengene til Lands of Lore.

Min kat kigger polemisk på mig. Jeg tror den vil op på tasta...SFSGGDFG5RRGFG

Christian

PC

VGA

Sound Blaster, Roland Ad Lib og kompatibler

2 mb for lyd

Påkrævet, 15 mb

Grafik er der ikke sket noget som helst. Der er kommet lidt flere monstre, og resultatet er blevet et langsommere spil. Lyden er dårligere end de forgængende. Har du ikke de to forgængende, så køb dem først. Det her er begrænset sjovt, og det dårligste i serien.

Grafik: 78%
Lyd: 59%
Gameplay: 68%

OVERALL 68%

AMIGA

Versionen er vist på vej, så vi må bare håbe, at den er bedre!

STRIKE COMMANDER

Origin/EOA

Set hos Interactivision (86-802700) til 549,-
Speechpack til 229,-

Så kom det endelig, spillet der har været undervejs i mere end to år. Spillet, der skal revolutionere den i forvejen overrevolutionerede spilszene, og flysimulatoren der skal vippe taburet klæber Falcon 3.0 af sejrskammelen. Strike Commander er lagt i år 2011, og verden er blevet en anelse mere anarkistisk end den er i dag, for det er nemlig almindelig praksis, at megacorporations hyrer lejesoldater til at tage sig af besværlige konkurrenter. Vi snakker dog ikke om små mænd med grene i ørene og grøn maling i hovedet, der render rundt i en skov og leger krig, næh det er veludrustede flyvevåben med "høj-tæk" fly som F22 man leger med i fremtiden. Wildcats er den mest berømte "merc" gruppe af de utallige, der holder til i Istanbul, og det er naturligvis den du er med i.

Som lejesoldat er man ikke kræsen, og som aktiv "merc" skal du gøre dit til, at Wildcats bliver ved med at være THE Wildcats. D.v.s. opgaver skal gennemføres HVER gang, og helst så billigt som muligt. Der bliver nemlig ikke skelet ret meget til opgaverne, bare beløbet er stort nok, for det er nemlig ikke RET gratis at hyre disse Soldiers Of Fortune.

Naboerne, Dollars, Glamour...

Der er en indbygget sæbe-opera ligesom i Wing Commander, der kører sideløbende med missionerne, og handlingen udfolder sig afhængigt af din fiasko eller succes på opgaverne. Du er nemlig ikke blot en anonym "fly-boy" bag rorpinden på dit jagerfly, næh du er sandelig også en ung, ædel mand med hjertet på det rette sted, varme følelser, heltemod og alle de andre egenskaber, der skal dække over, hvordan du tjener din usle mammon. Derfor er der forskellige scener dramaer, intriger o.s.v. mellem missionerne, som også hjælper til med at opbygge stemningen. Det er også dig, der sørger for at tage ind til Selim's Bar (Tyrkernes svar på Sam's Bar) og snakke med "missions"-pusherne, der lever af at viderbringe missioner til villige lejesoldater. Typisk kan en enkelt mission udvikles til flere, f.eks. kan I blive snydt for betalingen når jobbet er gjort, og så



PC: På vej ned mod en by - spilleren af Strike Commander har masser af den slags detaljer, men betaler med hastighed



PC: Strike Commander er ikke kun langsom action. Ind imellem skal der også forhandles, som med disse to herrer.

er der jo ikke andet end at tage F16'erne med ud på virksomhedsbesøg for at "overtale" til betaling. ACTION!!!

En vingeskudt and

Men det er nu, at det begynder at blive kedeligt - desværre. Flysimulatoren lever nemlig ikke op til resten af spillet, for dit sikkert udmærkede fly har nemlig den sørgelige egenskab, at det drejer ca. ligeså godt som Eleo Mærsk - det føles i hvert fald som om det bruger et område på størrelse med Fyn til at vende på. Kører man samtidig på en 386'er, bliver det helt håbløst, da den langsomme skærmopdatering forpurrer al civiliseret kontrol med flyet.

Grafikken er ellers i topform med textu-



PC: Sådan kan det gå, når man leger med for store maskiner.



PC: Et af de mange flotte ydre billeder af flyene.

remapping, Goraud-shading (Goro-sjading? - Red.) o.s.v. - meget, meget flot. Men alt for meget af tiden går således med at dreje for at få fjenden i sigte, og flyets manøvre(u)dygtighed gør det også noget sværere at ramme jorden. Det er som at plukke orkidéer med en bulldozer.

Strike Commander når at sætte adskillige milepæle, for det er det største PC-spil nogensinde, der har den flotteste grafik, der endnu er set i en flysimulator og det er det mest forsinkede computerspil jeg kender til. Desværre har Origin glemt en meget vigtig ting i deres iver for at plukke så mange kilometersten i jorden som muligt, nemlig den sekssporede motorvej, de har lagt op til. Flysimulatoren, der er det bærende element, minder mest om en ubenyttet grusvej, så det gode plot falder pladask til jorden. Køb det kun for grafikens skyld.

Søren



PC: Velkommen til Istanbul!

PC

VGA	Sound Blaster, Roland Ad Lib	4 mb	35-42 mb

Ikke nok med, at Strike Commander er et kolosalt spil, det kræver også RAM og Processor Power i spandevis. Faktisk kører det kun acceptabelt på en ren 33 mhz. 486'er, og du skal op i 50+ mhz, før end det er rigtig sjovt - og så er det alligevel ikke sjovt nok. Du kommer dog ikke ret langt med mindre en hele 4 mb hukommelse, og kører du med Stacker el. lign. kan du godt kaste en hvid pind efter SC. Lyden er faktisk lidt skuffende, og den Speech Pack man kan erhverve sig for et ekstrabeløb gør det ikke meget bedre - faktisk burde den følge med i pakken. Næh, kom igen, Origin.

Grafik: 89%
Lyd: 76%
Gameplay: 79%

OVERALL
77%

ENTITY

Loriciel
Set hos ESCape
(31-396366)

Hvis man nogensinde har besøgt Frankrig og Tyskland, forstår man godt hvorfor de to folkeslag, i hvert fald tidligere, har kaldt hinanden mange grimme ting. Tyskernes effektivitet har stået over for franskmændenes kreativitet, og sur-sød marchmusik er opstået.

Måske tror du, at de forskelle er ved at være forsvundet. Men prøv engang at finde et af dine sidste DNC-numre frem. Ja, det med de mærkelige billeder på forsiden og disketten. Slå så op på sidste side i spillesektionen. Nej, ikke shorties-siden, den sidste fulde anmeldelse. Lionheart, ja!

Lavet af tyskere, for tyskere og med en stor svulmende tysker med et mindst lige så stort sværd i hænderne. Teknisk godt udført, men med en ubeskrivelig kedelig handling.

Her har vi så Entity. Lavet af franskmænd, formentlig mest for franskmænd og med en lille svulmende godte med glødende hænder. Fantastisk flot lavet, men med en næsten lige så kedelig handling. Ak ja...

Den endelige vendelige forhistorie

Man skulle virkelig tro, at forhistorierne til denne her type bliver skrevet i en lille afkrog af Ekkodalen. Jorden's blotte eksistens er forfærdelig truet (igen!) (igen!), og det skyldes en eller anden mærkelig tingest, Entity, der er undsluppet fra en anden planet. Jeg bruger ordet "undsluppet" fordi bæstet engang var fanget, og det er historien om den sædvanlige gamle mand, der engang havde magi nok til at bekæmpe de mørkeste kræfter, men som nu knap nok kan løfte en fluesmækker. Så derfor sidder den gamle gris istedet i en eller anden vindueskiger-dimension og prøver at finde den rigtige at sende mod bæstet. Han får øje på Anthemis (hvilket man vist ikke kan for-tænke ham!), og begynder sin sædvanlige gammelmandssnak om, at hun er den eneste chance, at hun kan klare fjenderne, at



Amiga: Og her er udyret!

hele verden hviler på hendes skuldre, at hun må gå nu, at hun ikke længere må tøve og alt det sædvanlige bavl, som kun den slags gamle mænd i computer-spil siger. Hun nikker bare, for hun har lært, at man skal være høflig. Så frarøver han hende hendes snørre-skjorte, og propper hende istedet ned i en slags jernbry-nje - endda uden at lukke øjnene imens! Som våben propper han noget gammeldags ild-magi i hænderne på hende, og så sender han hende afsted. I hver verden skal hun finde tre bidder af et sværd, så kan hun gå igennem en særlig dør, her skal hun besejre et over-monster og så får hun en krystal. Med fem krystaller kan hun så give Entity et feminint lag tæsk, og så er den potte ude.

Joy in repetition

Fem verdener venter altså den unge formentlig-ikke-jomfru, og her skal hun gå igennem forhistoriske fantasi-områder med masser af dino'er, bjerge, skove og grotter. Hver level består af de sædvanlige platforme, en frygtelig bunke monstre og naturligvis nogle bonusting. Den unge Anthemis kan finde ekstra våben, ekstra energi og noget meget smart: Nogle dokument-ruller med beskrivelser af, hvor hun kan finde de tre stykker af sværdet. Spillet scroller nemlig begge veje, så det er muligt at OVERSE et stykke af sværdet. Så må man gå tilbage igen. Uheldigvis er pergamenterne fyldt med en masse ulæselige runer, og kun et par tydelige billeder giver de rigtige spor. Det er som regel ikke særlig svært... Undervejs kan Anthemis også være så ubeskrivelig heldig at finde "genveje", nemlig lange rækker af platforme, der pludselig dukker op. Belønningen, der venter for enden af regnbuen, er ofte lidt energi, et ekstraliv, mulighed for at flyve i et par sekunder, eller

måske bare et stykke af sværdet. Der er masser af monstre over alt, og de varierer fint fra bane til bane. Et eller andet sted mod højre er der en slags udgang, som Anthemis kun kan krydse med hele sværdet i behold. Har hun ikke det, må hun tilbage og finde de resterende bidder. Lykkes det endelig, kan hun storme igennem døren og dræbe det nærmest obligatorisk end-of-level-monster. Så er det videre til næste bane.

Ikke ligefrem nyt, vel? Grafikken er mange steder meget flot, og meget "Shadow of the Beast"-sk i sit udseende, men hun er en lille smule for dårlig animeret. Banerne føles meget lange, og det ville være rart med et par puzzles til at bryde den monotome monster-slagting. Jeg er bange for, at tiden er løbet lidt fra den her slags spil. Og så hjælper det ikke så meget, at Anthemis er en fransk pige, og at hun ser pæn ud på forsiden. Hun er optøret sig alligevel temmelig meget som tyske Lionheart, og det var ikke noget kompliment. Hvis hun omgiver sig med de forkerte typer, såsom Entity, må hun selv rode sig ud af problemerne.

AMIGA



Kickstart 1.3/2.0

Grafisk er Entity en nydelse - især hvis man nøjes med at kigge på dømaen og still-billeder. Du, kære læser, behøver gudskelov ikke at se animationerne, der er noget svingende. Bare kig på billederne her og tag mit ord for, at det ikke er helt så pænt, når det bevæger sig.

Lydmæssigt er Entity meget svært at bedømme. Lyden er i hvert fald meget original, og det er godt, at man kan høre de forskellige fjender på afstand, alene ud fra de lyde, de laver. Men baggrundsmusikken nydes bedst med et glas kodimagnyl inde for betryggende rækkevidde.

Entity er hverken værre eller bedre end andre spil af denne type. Det er de sædvanlige fejl og mangler, og de sædvanlige features.

Grafik: 82%
Lyd: 74%
Gameplay: 59%

OVERALL
70%

AMIGA 1200

Animationerne er lidt hurtigere og glattere her, men ikke noget nævneværdigt.

BATTLE ISLE '93
Blue Byte
Set hos ESCape
(31-396366)

Måske er det bare fordi, Christian er et rødhoved.

Ja, sådan må det være gået til. Hans private Mount Everest af spilasker og snavsede boxershorts har krævet endnu et offer, og den forsvundne bliver sandsynligvis aldrig fundet - heller ikke selv om redningsholdet udstyres

med både støvsugere og næseklemmer.

Selvfolgelig er spørgsmålet om støvsugere rent hypotetisk. Og selvfolgelig var der ikke tid til at arrangere en eftersøgning i det nødvendige omfang. Jeg må leve med det: Baggrundshistorien til Battle Isle '93 med undertitlen "The Moon of Chromos" er væk, og den kommer ikke tilbage. Jeg tror på Christian, når han siger, at den ikke har de store overlevelseschancer i så hårdt terræn.

(I må vel leve med det. Og måske er det sundt for en gangs skyld ikke at blive bombarderet med billeder. Men mens Jakob sad og overvejede HVAD der egentlig skete den onsdag, og om han endnu en gang kunne få udskudt sin deadline, glemte han at sørge for skærbilleder. Jeg tror mig når jeg siger, at Jakobs ansættelseskontrakt ikke har de store overlevelseschancer. - CS)

Derfor ved jeg ikke, hvem der slås, og hvorfor de gør det, men det er de grønne mod de

blå, og de skyder hinanden og prøver at indtage hinandens hovedkvarterer på samme måde som i Battle Isle. Disketterne indeholder 24 forskellige chancer for at tæve computeren og 8 chancer for at gøre det samme mod en ven. Hver krigszone har sit eget kodeord, og selvfolgelig kan stillingen gemmes på diskette, hvis man skulle få lyst til at vove sig ud i den virkelige verden et øjeblik.

Øen, der ikke var en ø

Battle Isle '93 er en misvisende titel.

Jeg har ikke set en eneste liter vand på de første mange baner, og et kig i våbenguiden afslører, at der ikke er nogen skibe i den nye version. Ingen skibe ingen vand ingen øer ingen logik i navnet.

Med mindre programmørerne er gået over til at mene lavasøer. Blandt de mange nye og forbedrede enheder finder man et enkelt lavakrydsende luftpudefartøj sammen med

TROLLS Flair

Set hos K.E.Mathiesen
(86-240633) til 269,-

Kender du også de små grimme turist-trolde med deforme ansigter og strithår i afskyelige farver? Ofte er de lavet af hongkongsk plastik, kan indtage alle mulige størrelser, men har ofte påtrykt et eller andet smagløst såsom "Greetings from Græsted" eller noget andet tåbeligt. Du ved, Trollerik-typen...

Jeg synes det er topmålet af dårlig smag. Og som om vi stakkels københavnere med turistbutikker som naboer ikke fik vores dosis trolde-tam-tam, er der nu også dukket et Amiga 1200-spil op med de kære plastictingester.

Det kunne jeg endda leve med, hvis ikke det var fordi, det var temmelig godt! For var Flairs udspil bare halvt så dårlig som frygtet (håbet?), kunne jeg have fyret en bredside anmelder-arrogance af. Jeg havde allerede opfundet en lang række spydigheder, smædeord og negative superlativer. Da jeg så Trolls blev jeg imidlertid klar over, at jeg var nød til at improvisere.

Call my Troll-free number

Hovedpersonen er en af omtalte trolde, der skal befrie sine børn. At dømme efter afkom-mets antal er han en temmelig aktiv herre, og de kære små har forpuppet sig i 7 forskellige verdener, med titler som Toy Land, Boardgame Land eller sågar et Medie Land, der er bygget op af avisoverskrifter og forskellige udklip. Vi snakker platformspil, og vi snakker Zool-typen. Masser af farver, hastighed, bonusting og monstre, der holder sig til banens tema. Trolde får et antal, som han skal finde, og resten må så klare sig med en nøgle om halsen og selv finde hjem. Hils Mor!

Når antallet er næt, er det nemlig hen til grisse-stoppe-stedet og blive hentet. Under hver verden er der 3 baner, og spillet bliver



Trolde kan hoppe højt, og et par velplacerede landinger på ryggen af en fjende gør lykke. Derudover er trolde pacifist, hvilket bare et blik på hans frisure bør forvisse om. Det betyder nu ikke, at der ikke er masser af ting, til at forsøge en trolde-til-værelse.

Rundt omkring er der masser af baller...



hurtigere eller springe højere, men kun for en kort bemærkning. Af de sjovere ting kan nævnes et glas øl, der efter effekten på trolde at dømme er en stor half-and-half.

Kombineret det med masser af bonusser, en fremragende grafik, flydende gameplay, en continue-funktion og masser af valgfrihed, og resultatet er et veldrejet, underholdende platformspil. I modsætning til AGA-versionen af Zool er der masser af overskuelighed. Selvom banerne er meget detaljerede og proppet med masser af ting, er man aldrig i tvivl om, hvad der er baggrund, og hvad der rent faktisk er en del af spillet.

Dertil er banerne meget afvekslende, og især undervandsbanen, hvor vores trolde skal have ilt engang imellem, er original og meget, meget flot lavet.

Savner du derfor et spil, der i et sandt farveorgie viser, hvad en A-1200 rent faktisk kan, bør du få fat i Trolls. Og så kræver det endda ikke engang en tegnebog af troldestørrelse for at erhverve det!

Christian



AMIGA 1200

Grafik er Trolls noget af det bedste, jeg endnu har set til den nye maskine. De syv baner er meget varierede, og der er blevet gjort god brug af den store palette. Samtidig er især trolde godt animeret. Den eneste anke må være, at selv mine hæderde anmelderejane til tider blev trætte af de mange farver, men det er ikke værre end på Zool.

Lyden er ikke noget særligt, men bliver holdt oppe af en masse kommentarer fra trolde, når han samler noget op. Det er ikke originalt, og måske heller ikke genialt. Men det er præcis som et platformspil skal være, så hvad brokker jeg mig for?

Grafik: 92%
Lyd: 72%
Gameplay: 86%

OVERALL: 88%

AMIGA

En standard-amiga-udgave findes vist også.

tungere armerede kamprobatter, let artilleri, bunkers og usynlige miner, der kan forsinke enhver fjendtlig fremrykning over land.

Krigen er skåret ud i samme slags pap som Battle Isle og Historyline 1914-1918: et joystick og ti minutter er nok til at mestre det dygtigt designede styresystem. Grøn har venstre halvdel af skærmen, blå den højre. Når grøn flytter sine enheder, skyder blå med sine - og så bytter man igen og igen og igen, indtil vinderen er fundet.

Med mekanikeren i højsædet

Alle Battle Isle-soldater sendes ud på slagmarken med sut og ble, men de bliver hurtigt voksne og mordlystne, når de først har vænnet sig til lugten af brændt kød og smeltet metal. Derfor er det altafgørende at passe tilpas godt på sine enheder, så de får en masse kamperfarer, men alligevel lige netop kan kravle hjem og blive lappet sammen igen. To eliteenheder

i fin form kan nemt ordne de første 8 uprøvede kompagnier, bare de arbejder sammen.

Det kræver sin mand at trække tropperne hjem på det rigtige tidspunkt. Og computeren kan slet ikke finde ud af det. Den maser bare på med alt, hvad den har, tilsyneladende uden at overveje andet end om der er noget at skyde på i nærheden. Den strategi er der kun råd til, hvis ens tanks holder i kø for at komme til fronten, og cirka sådan er det for den digitale modstander. Computeren har mere metal på slagmarken, men mindre hjerne i hovedkvarteret. Resultatet er en række udfordrende scenarier, hvor man må holde fast med neglene for ikke at blive løbet over ende. Battle Isle '93 er lidt sværere end etteren, men ikke sværere end at nye fans kan hoppe på her. De garvede gutter er allerede at finde på toget. Næste stop: Battle Isle 2.

Forventet ankomst: Slutningen af 1993.

Jakob

AMIGA

Kickstart 1.2/2.0

En anelse forvælsede, men meget tydelige enheder krabber rundt i flotte, måneagtige landskaber med lyde, der passer bedre til et strategispil end til et futuristisk slag. Styresystemet er så smart og overskueligt lavet, at selv markgrønne begyndere kan være med, men her er også noget at hente for dem med mere kamperfarer. De rigtig rå med Jernkors og sildesalat over det meste af brystet kan med rette kritisere computeren for at opføre sig lidt dumt af og til, men den er hurtig, og dens materielle overmagt sørger for spænding om afgørelsen.

Grafik: 86%
Lyd: 71%
Gameplay: 89%

OVERALL: 88%

PC

Battle Isle '93 er også ude til PC.

AMIGA 1200

Battle Isle '93 kører lige så godt som på en almindelig A-600.

SHORTIES

Velkommen til månedens opsamlingsbeat.

ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES

Microprose

Set hos Funware (42-424058) til 479,-

Det er ikke særlig sjovt at skulle skrive om en konvertering. Jeg mener, selvfølgelig er der masser, der gerne vil vide, at NU er et eller andet berømmet spil kommet til deres computer, men hvad med at tænke på os stakkels anmeldere, der allerede en gang har vredet vores hjerne for vittigheder og ordspil? Vi kan jo ikke bare håbe på, at I har glemt vores platheder og så ellers bruge dem igen. Derfor: vil du have dårlige vittigheder om dette spil, bliver det i nr 2/93, hvor du finder den fulde anmeldelse af PC-versionen.

Amiga-versionen ligner PC-udgaven på en prik. Kort fortalt foregår Ancient Art Of o.s.v. i et miniland, der desværre er hårdt ramt af 1. Verdenskrig. Det sørger et langt makkerpar af skyttegrave for, men det er nu ikke her, du befinder dig. Du har til gengæld kommando over samtlige jager- og bombefly, og skal sende dem ud på missioner, der forhåbentlig kan gøre en ende på krigen - og give dig sejren. Send dine bombefly ud med

en tung last til fjendens soldater, forsyningslinjer og landingsbaner, og sørg for at skyde de andres fly ned. Møder en af dine jagere fjendens dødsfugle, involveres du i heftige luftkampe med flyvende halstørklæder, loops og maskinkanoner. Kommer et af dine bombefly frem, er det også dig, der skal smide lasten over målområderne. Nemt, sjovt og simpelt... Og der er masser af missioner at kaste sig over. Bliver du træt af dem, kan du lave dine egne i et medfølgende Construction-kit.

Fuldstændig som PC-udgaven. I så høj grad, at det kan harddiskinstalleres, og at alle fly skal styres med det numeriske keyboard. Det er bare ikke lige til, for styringen er af en eller anden grund ikke præcis nok. Hvorfor kunne vi dog ikke få en joystick-styring?

Ellers er spillet stadigvæk skægt, hvis man vel at mærke har harddisk, to drev eller en ubeskrivelig lyst til at skifte disketter.

AMIGA: 79%

- CS

nem mere end 150.000 åbningstræk, og før du ved af det, snakker du om "siciliansk åbning" eller "italiensk med halv skrue". Jo, det er skam rigtig nok.

Computeren underviser også i matsætninger, kombinationer og bondeslutspil - komplet med eksempler, du skal prøve at løse. Du kan også sætte computeren til at give dig en god ide til et træk, men ikke bare med en notation: Computeren skriver sin analyse i rigtig sprog, og forklarer dig grundigt, HVORFOR du bør gøre sådan.

Der er mange, mange andre features, heriblandt 150 klassiske skakspil, du kan analysere, eller du kan lave en komplet turnering med op til ti modstandere (computer-styrede eller levende), du kan løse skakopgaver, få en rating og... Dertil er det flot, har god lyd og en virkelig professionel styring. Du vil IKKE fortryde dit køb, hvadenten du hedder Jørn eller Jakob til fornavn...

PC: 92%

HOYLES BOOK OF GAMES - 3

Sierra

Set hos ESCape (31-396366) til 449,-

Der er ikke noget som at samle vennerne over et rigtig morsomt brætspil. Man starter med god vilje, og har fire timer efter fundet ud af reglerne. Alle beskylder alle for snyd, brikkerne bliver brugt som kasteskyts og de mange kort med de mange morsomme informationer på er revet over, proppet ned i halsen på fjenderne eller slet og ret opløst i et ølgas.

Bare rolig: Larry, Laura, Roger og alle de andre helte fra Sierra-spillene har ikke noget imod at spille mod dig igen og igen. Så er det bare synd, at du ikke gider at spille mod dem...

Backgammon, Yatzy, Dam, Domino, Slanger & Stiger og endda Parchisi (en slags avanceret Ludo) er spillene på menuen, og ingen af dem er særlig imponerende lavet. Værst er næsten Yatzy, hvor computeren har svært ved at se forskel på fire ens og yatzy. Eller hvad med det irriterende Backgammon, hvor computeren ikke kan lægge sammen? Slår du f.eks. dobbelt-fire, er der ikke noget med at rykke to brikker otte felter. Først skal den ene rykkes fire, så skal den næste rykkes fire, så skal den første rykkes fire og den sidste rykkes fire.

Lignende eksempler kan man finde i Parchisi. Slanger & Stiger er pænt lavet, men er tåbeligt børnespil. Modstanderen i Dam tænker i adskillige minutter, selv ved simple træk. Glemte jeg nogen? Åh ja, Domino! Det er udmærket lavet, men uden muligheder for at slå avancerede regler til.

Betal en masse og få absolut intet ud af det. Jeg ved ikke, hvem Hoyle er, men jeg kan ikke lide ham...

PC: 41%

- CS

ONE MOMENT PLEASE

What's in the air that travels so fast
following the sound of the bugle's blast? A
sinister note of war's alarms louder and
clearer, to Arms, to Arms.

PREPARE YOUR HORSEMAN
LETHAL BATTLE
THE HELEN REDEMPT

THE CHESSMASTER 3000

Oxford Softworks/Mindscape

Set hos ESCape (31-396366) til 398,-

Afsløring nr. 4544 om Jakob Sloth: Hans far er ingen ringere end Jørn Sloth, tidligere verdensmester i korrespondenceskak og fast skakskribent i BT. Hurra!

Afsløring nr. 4545 om Jakob Sloth: Jakob beviste i Berlin, at han bestemt ikke har arvet sin fars talent...

Men nu er der håb for såvel Jakob som alle os andre, der godt kunne trænge til lidt træning. CM3000 har alle de features, en

Sloth på alle niveauer kunne ønske sig.

Din modstander er nemlig ikke bare en computermotstander. Du kan indstille computeren til at spille på præcis den måde, din yndlingskonkurrent også gør det. Tager han mange bønder? Bytter han dronningerne af? Så gør computeren det også, eller du kan i stedet prøve kræfter med modstandere af Lasker- eller Capablanca-stilen. Du indstiller selv hvor meget tid computeren og du selv har til hvert træk, og kan på den måde finindstille sværhedsgraden.

Den virkelige styrke ligger hos dem, der vil lære. Du kan lade computeren guide dig igen-

--> HARD JOY PD <--

...Public Domain / Shareware programmer til din Amiga...

SPL
Super Twintrix -- det bedste
TETRIS-spil nogensinde. På det null!
Donkey King -- det klassiske spil,
konverteret fra C64 (Pak 4).
Liamotron -- syntetisk psykologisk
shoot'em up action fra Jeff Minter.
Smurf Hunt -- commando-type spil
hvor du skal skyde de små blå.
Biplanes -- et af de sjoveste 2-player
spil der er lavet... (Pak 2).
Biplanes II -- spil nu også mod
computer!
Wer Beaver Games -- PONG med
kvalitet, klapsalver m.m.
ICE RUNNER -- version af det
klassiske Lode Runner... helt i top!
Survivor -- RPG inspireret af
Aliens-filmene, udmærket.
Text Adventures -- en samling af
tekst-eventyr, med for begynderne.
Pacman Deluxe -- mange mener at
dette er DET bedste Pacman.
Humdinger 41 -- en bunke spil (41!)
af ALLE slags (2 disks).
Humdinger the Revenge --
efterfølgeren med endnu en mega
bunke spil (2 disks).
Lamer Exterminator -- skyd nærende
lister inspireret af Op Wolf (Pak 2).
Mambanova -- det gammeldagske.
Snake spil i en perfekt udgave (Pak 3).
Asteroids -- Asteroids er kommet i
mange udgaver, dette er den bedste.
Helixzone -- et meget professionelt
shoot'em up stil med R-Type.
Act of War -- professionelt strategisk
spil i Laser Squads fodspor.

Boulderdash Mega Collection --
Boulderdash fanatikere, glæd jer!
Return to Earth -- Rumfærdigheds-
eventyrspil, inspireret af ELITE.
Unstoppable Soccer -- færd dem af
Sena Soccer, med æblerne mod
apple's innermel!

UTILITIES
Dennis's Hack Disk -- SID, D-Copy,
PowerPacker, PMmore m.m.
Manny's Utility Disk 6 -- et godt,
varieret og nyttigt udvalg af
Spectra Paint -- habilit
tegneprogram, fortilvis ikke hvis du
ikke har DPaint.
MED -- det ultimative indenfor
musik-kreativitet på Amigaen
C64 Emulator -- spil dine gamle
C64-spil igen.
Multidisks -- læs, skriv og formatter
PD disketter på din Amiga.
R.I.M. Database -- meget
tilpasningsvenligt database-system
RelicKick 3 -- lad din A600/A1200
køre hurtig kompatibelt A500
programmer!
Quality Utilities -- 22 blandede
utilities, mange soundtracere.
Pro Demo Creator -- lav dine egne
introer/demos med dette program.
Softik Utility Disk 2 -- utilities til
brugen med et simpelt behov
AmigaFox DTP -- Desktop
Publishing/DTP-programmer PD!
TEXT EXCHANGE -- et brugervenligt
effektivt tekstbehandlingsprogram.
Amibase -- databaseprogram med

mange muligheder.
Biorhythms -- kend dine biorhythmer,
få et bedre liv! (det er utroligt hvad
man kan bruge PD til).
Create Adventure Games -- lav dine
egne adventure-spil.
IQ Tester -- test din egen (og andres)
intelligens-kvotient.
Red Sector Demomaker -- meget
gennemført demo-creator (3 disks).

DEMOER
Delight Overdose -- efter min mening
en af de mest fascinerende demoes
State of the Art -- fra Spaceballs! en
målspil!
Budbrain Megademo 1 -- meget
kreativ underholdning (2 disks).
Budbrain Megademo 2 -- mere
kreativ underholdning fra Budbrain.
Amigadex -- Muzant udsat for
Amiga, lyder faktisk rigtig godt.
Gunnar's Farvelto Megademo 3 --
bunden er nået!
Diggy Piggy -- flot slideshow, mest
inspireret af fantasy/S/F (2 disks).
Maria Whitaker Slideshow -- frække
billeder af Maria.
Linux på Linsen -- animation over den
velkendte tegnefilm "Linsen".
Diggy (5 disks) -- episk rum-Tilm fra
Alcatraz.
Shamen Move Any Mountain --
rimelig imponerende sample.
Pitstop Boys Music Disk --
pitstop-melodier udsat for Amiga.
Amiga, lyder faktisk rigtig godt.
Klassisk musik af høj kvalitet (2 disks).

PD-programmer er software der er fri ejendom.
Kvaliteten er svingende, fordi programmerne ofte er
hjemme-entusiastiske som brugerne selv er det. Men
udbudet er enormt. Og ofte finder man programmer
der kan måle sig med, og hvad pris/kvalitet angår,
langt overgår de kommercielle programmer. Hvorfor
give flere hundrede kroner for et program, når du

måske kan finde et af samme slags der lige så godt
tilfredsstiller dine behov, til en 10'er pr. disk? Hard Joy
PD har alle slags programmer, og sætter på igennem
samarbejde med de ledende engelske distributører at
kunne præsentere de absolut nyeste og bedste disks.
Send os din adresse og 2 almindelige, danske
frimærker, og modtag vores omfattende katalog-disk.

Disk-priser:
1-11 disks -- 10 kr pr disk
12-24 disks -- 9 kr pr disk
25+ disks -- 8 kr pr disk

Betalings:
Pådeligt forsendelse er inkluderet i prisen.
Check/Postanvisning på beløbet vedlagt ordre.
Ørskur du at betale ved modtagelsen, påregn da +35 kr.

HARD JOY PD
v/ Morten Bjaabjerg
Vesterbrogade 83, 1. th.
1620 København V.

...ENJOY IT THE HARD WAY...

Betafon er igen valgt af månedens abonnent!

I DNC's månedlige præmie-udtrækning (kun blandt abonnenter!) har vi udtrukket denne måneds heldige abonnenter - se straks efter om du er en af dem!

Michael Rheinländer er en heldig mand. Ikke nok med at han næsten er udlært på Teknisk Skole i Odense, plus at han sikrer sig en læreplads som kleinsmed - han er også denne måneds super-vinder af et gavekort på kr. 5000!

Michael er 18 år, og har bodybuilding og sin Amiga 500 som interesse. Foruden selvfølgelig sin forlovede, som er mindst lige så vild med at spille på computeren som Michael - "hun er også med på den, og spiller næsten hver dag," afslører Michael. Han fortæller iøvrigt, at piger fra Odense i det hele taget er vilde med at spille på computer, "ja, nogle gange når jeg tager en pige med hjem, så vil de spille!" - hvad Michaels kæreste så siger til DET, melder historien ikke noget om...

Månedens præmie-liste:

Således fordeler præmierne sig i denne måned:

1. præmien, gavekort kr. 5000,-: Michael Rheinländer, Østerbækvej 14, 1.th., 5230 Odense M.
2. præmien, kr. 1000 kontant: Martin Kragh, Valdemarsvej 58, 9600 Års
3. præmien, kr. 1000 kontant: Claes Høfler, Fuglegårdsvænget 42, 2820 Gentofte

Følgende 50 vindere får hver en "Top Secret"-bog:

henrik larsen, karlsunde, per lannard, albertslund, jacob clemmensens, slangerup, jørn bach hougard, alingåbro, benny andersen, haderslev, jonas bjørnbæk, mørkov, torben olsen, ringsted, dan møller, hvidovre, thomas bonde nielsen, holte, simon aubertin, dronningmølle, erling mink pedersen, galten, michael steffensen, stenderup, kaare holck, rønede, jacob gade, herlev, christian windahl, vordingborg, søren nielsen, næstved, gert b. andersen, holbæk, carsten petersen, nordborg, martin køhler, esbjerg, michael hansen, frederikssund, lars christensen, korsør, piet lindberg, vejle, jakob kvorning, varde, jens bindløv, mundelstrup, steen kamby, slagelse, jimmy damsgård, varde, jonny e. johansen, them, torben esbeck, smørum, stefan kaczor, ikast, teddy bredgaard, skagen, peter hald, hanstholm, kim algreen, lønsing, tommy lund, nakskov, brian dement, næstved, jane assmusen, vekso sjæll., jesper backhausen, brabrand, gurlu andersen, jagerspris, thomas b. starck, frederiksberg, jacob pedersen, næstved, ole rauff, tørring, lars lemming, jørgen nørsgaard, åbenrå, kaj vorbeck, esbjerg, rasmus brink, grenå, arne henriksen, gentofte, henrik vestergaard, ålborg, peter b. andersen, mariager, kenneth h.w.knudsens, esbjerg v, søren hansen, odense sv, jørgen b. larsen, kbh. s.

TILLYKKE TIL JER ALLE! - Vinderne har fået direkte besked.

Ansvarshavende udgiver:
Klaus Nordfeld

Chefredaktør:
Christian Martensen, DJ

Vigtigt:
Artikler og fotos i "Det Nye Computer" må ikke udnyttes i annoncer eller anden kommerciel sammenhæng, uden forlagets skriftlige accept. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Forlaget har ret til at aftrykke og udgive indsendte programmer på andre medier end i bladet. Forlaget påtager sig intet ansvar for eventuelle trykfejl.

Abonnements-service:
Telefontid: 11:00-16:15, lok. 25
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 01 21
Postgiro: 9 71 16 00
Årsabonnement kr. 378
1/2-års abonnement kr. 198
Hvis bladet er enten forsinket eller udebliver, bedes du rette henvendelse til dit lokale postkontor.

Annoncer:
Audio Media A/S
St. Kongensgade 72
1264 København K
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 01 21
Salgschef: Klaus Wiedemann
Konsulent: Anne Riber
Produktion: Lis Heller

Redaktion og udgiver:
Audio Media A/S
St. Kongensgade 72
1264 København K
Telefontid: torsdag mellem 15-16

Produktion:
Dimensia III GraFX
PrePress
ColourPrint North
Distribution:
Danmark: DCA, Avispostkontoret
Norge: Narvesen

Medlem af:
Dansk Fagpresse

Tilmeldt:
Dansk Oplagskontrol
Gallups DRB index.

COM-BBS:
"Det Nye Computer"s Bulletin Board System kører 24 timer i døgnet, 7 dage i ugen, med 1200/2400 Baud, 8 databit, 1 stopbit og ingen paritet. Brug ikke dit abonnementsnummer som password, men et efter eget valg. Følg instrukserne på basen for at blive registreret som bruger.
"COM-BBS",
telefon: 33 13 20 03
SysOPs: Claus L. Jeppesen & Hans H. Bang

GALLERY

Af Marlene Diemar Sherar



"Vandfald"

I denne måned cirkler vi rundt og tager bl.a. Iud i naturen og ser på smukke vandfald fra Jonathen Løv Lundgårdsvej 21 8270 Højbjerg

-som er med hele TO gange i denne måned. Billedet vandfald hører til et af de mest idylliske billeder til dato her i Gallery. Som modpol fører Jonathan os derefter til Las Vegas hvor vi vinder jackpot i billedet "Gambinghall".

Men vi når også ind i fantasiens verden med Robert B. Jensen Stubmarken 25, Esbønderup 3230 Græsted -som har lavet billedet "Eye" hvor inspirationen kommer fra de forfærdelige "Beholders". Et mere venligt øje kommer fra Jacob Riibe,

Dyssevangen 51

3520 Farum

der har en flot runding i selve øjet og Jacob har samtidigt tilføjet mystik over billedet i form af underlige skrifttegn.

Vi skal også have lidt smukke kvinder med og dem sørger Ole Petterson

Kapelvej 46,1

220 København N

for, med billedet "Collage5" som var det mest uskyldige af Oles udvalg. Jeg fornemmer at Ole godt kan lide at kigge i "mandblade."

Vi går videre på vores vandring gennem galleriets korridorer og kommer ind i et vildt musikrum hvor guitarernes skingre lyd vælter ud gennem væggene i et væld af farver. Jan Pedersen

Fasanvej 6

5230 Odense M

er komponisten bag dette mesterværk og er dermed nummer 6 "gallerist" i dette sidste nummer af DNC inden sommerferien.

Vi er nu taget tilbage til naturen, i mere sydlige breddegrader end vandfaldet formoder jeg. Lennart Nielsen

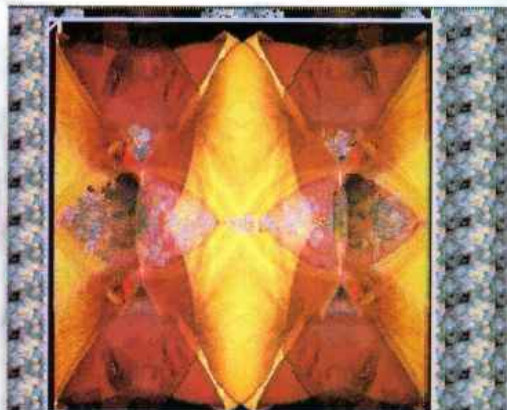
Maltagade 6 st. tv.

2300 København S

har kreeret en fin farvestrålende tukan fugl, der sidder på en gren og tænker: "...hvor skal jeg nu flyve hen og vise min smukke fjerdragt...?"

Lennart kalder billedet "Idyl" og vi er dermed tilbage til cirkelns begyndelse. Hvis bare jeg som fuglen kunne flyve rundt til eksotiske steder, var jeg den der var lettet! Go' sommer!

Inden sommerferien skal læserne ikke snydes for Gallery hvor vi frister med fine præmier og hvor DU kan få dine tegninger offentliggjort.



"Collage5"



"Distant World II"



"Eye"



"Wild Guitar"



"Gamblinghall"



"Birdie"

MAILBOX

En samling skarpe indlæg ligger klar. Denne måned er der kommet mange spændende breve, men vi har kun kunnet bringe nogle få. Fortvivl ikke! Alle breve bliver læst, alle forslag bliver overvejet...

Ved Christian Sparrevohn

MERE AMIGA EXPO

Lige før jeg trådte ind på Amiga-Expo 93 tænkte jeg, at det umuligt kunne være lige så godt som sidste år. Og jeg fik ret. En sølle lille etage i forhold til sidste års 2 etager og en lallet computerfodboldskonkurrence, hvor speakeren hele tiden skulle reklamere for DNC. Det eneste gode ved Amiga-Expo i år var K.E. Mathiasen's stand, hvor man kunne prøve så godt som alle de nye spil til PC og Amiga, og derved ikke risikerede at købe katten i sækken. I samme stand havde de også nogle virkelig gode tilbud, og forhandlerne vidste, hvad de talte om.

En anden god stand var ESCape's, hvor de også havde billige spil. Hvad jeg vil frem til, er at få besvaret følgende spørgsmål:

1. Hvorfor var det så småt i år?
2. Hvorfor fik man ikke at vide, at der kun var en lille etage?
3. - og er grunden til, at I ikke som sidste år tegnede et kort over det hele, at I ikke ville risikere, at folk syntes, at udstillingen var så latterlig lille, at de ikke ville dukke op?

Jeg ville blive glad, hvis I kunne besvare disse spørgsmål seriøst, da jeg ikke synes at det var særlig sjovt at have set alt, hvad der var at se på en halv time.

Jeg synes, det ville være fedt, hvis I tog alle vinderbillederne fra Gallery det sidste års tid, og lagde dem ned på en diskette og gav med bladet eller sendte ud som Public Domain. Hvis I har Cross-Dos, ville

det være endnu federe, hvis I også kunne lave en PC-disk med billederne (Jeg ved ikke, om det er muligt!)
Thomas Buch-Hansen, Allerød

Måske var Amiga Expo mindre i år, men i mine øjne var det ikke dårligere. DNC's stand var en stor forbedring, og alle besøgende, der ville stille spørgsmål om ALT Amiga-relateret, spille eller bare snakke, havde pludselig muligheden for det, istedet for sidste års fremgangsmåde, hvor det var svært at komme i kontakt med skribenterne. Der var Laser-matic (som jeg i hvert fald havde mere sjov med end VR-maskinen!) og et fodboldshow, der tiltrak meget opmærksomhed.

Det kommer nok meget an på, hvad man forventer. Amiga Expo er en salgsmesse, og folk købte på livet løs! Flere af forretningerne meldte om at have udsolgt deres (mange!) A-1200'ere allerede den første dag, og der var masser af tilbud på alle former for soft- og hardware. Nogen af udstillerne burde, også for deres egen skyld, tænke lidt mindre på salg og lidt mere på at lave en stand, der virkelig VISTE noget, men det er jo desværre deres eget valg.

Når der var færre udstillere, skyldtes det hovedsageligt, at mange har måttet lukke forretningerne gennem det sidste års tid - det er krise for alle.

Vi overvejer Gallery-billeder på forside-disketter, men det bliver nok kun eet på hver diskette, og i Amiga-format.

DNC = DE NYE CRACKERE!

Den 4. april kl 10.00 nåede jeg til Hotel Sheraton, hvor mit mål naturligvis var Amiga Expo 1993.

Indenfor var der en dejlig afslappet atmosfære, som senere på dagen nærmere sig mere kaotiske tilstande. Men det, der undrede mig mest var: hvor var alle de folk fra SAPU og SUS, som have været alle vegne på AE '92? Ikke så meget som skyggen af en seddel, der lovede guld og grønne skove, hvis man anmelder en pirat.

Da jeg havde vænnet mig til, at der ikke hele tiden kom en og stak en seddel op i ansigtet på en, begyndte jeg (og mine venner) at kigge os omkring.

Det næste chok kom, da vi nåede til DNC's stand. Disketteboxe fulde af piratkopier! Og nu kan I godt prøve et eller andet med, at det var backup af jeres programmer, fordi I ikke havde lyst til at tage jeres originale programmer med, i tilfælde af at de skulle blive stjålet, men de disketter vi så, som blev kørt på jeres maskiner, var enten ikke dos-disketter eller også stod der Skid Row i bootblocken.

Jeg mener: Hvor er vi egentlig henne, når DNC, der skriver om hvor forkert

piratkopiering er, selv har piratkopier i bunker.

I (medarbejderne på DNC) har mistet meget af min tillid til jer. I laver et meget godt blad, men som i fremtiden bør holde sig helt fra spørgsmålet om piratkopiering, hvis I ikke kan fremstå som et bedre eksempel.
Henrik Nielsen, Stenlille

Den eneste, der overhovedet havde disketteboxe med, var vores demoeekspert Mads Pedersen, der muligvis havde nogle lyssky udseende disketter med. Jeg var personligt henne og drille ham med det, men han demonstrerede, at der ikke var andet end demoer på dem - demoer han kunne vise til de besøgende gæster.

Se sådan på det: Hvorfor skulle vi dog være så dumme og tage piratkopier med på Expo? Min spilredaktion havde taget 8-9 spil med og intet forsvandt (tak for det, iøvrigt!). Skulle vi iøvrigt bruge noget, lånte vi det hos de mange udstillere, ganske som vi havde fået det tilbudt.

Det kan godt være, at Mads virker skummel (og ikke kan spille Kick Off II!), men han er ikke dum. Du må vist have set nogle spøgelses-pirater.

CATAPS

Jeg vil gerne som opfølgning på Morten Blaabjergs bredside mod "Cat Computer Club APS" komme med denne lille konklusion. Som I kan se, skrev jeg APS efter navnet. Det står der også på alle deres papirer, men det er alt for få, der lægger mærke til det. Det er endnu færre, der drager en konklusion af det. Nu vil jeg lægge det frem for alle: APS betyder anpartsselskab. For at blive til et anpartsselskab skal man have en kapital på mindst 200.000 kr. De penge kan de kun have erhvervet på to måder:

1. En eller anden vil bruge en stor del af sin formue på et selskab, der ikke giver overskud: man må jo ikke tjene penge på PD/Shareware

2. De har tjent penge selv.

I mine ører lyder 2 som det mest sandsynlige. Men hvordan tjener man 200.000 kr. på et non-profit selskab? Nu er det så spændende at se, hvornår de har tjent de 500.000 kr., der skal til for at blive et aktieselskab

Rasmus F. Hansen, Århus C

AMIGA 1200-OVERVEJELSER

Før jeg går rigtig igang har jeg lige et par spørgsmål:

Hvis jeg skifter fra min gamle A500 til den nye A1200 kan jeg så...

1) bruge mit gamle hardware (Soundsampler, Printer, Modem, Joysticks, Diskdrev, Philips CM8833 MK2 Monitor og 105MB Multievolution Harddisk med 2MB fastram og indbygget SCSI driver) uden alt for mange ekstrainvesteringer?

2) bruge en IBM Personal System /2 Color VGA Monitor, også uden alt for mange ekstra-investeringer?

3) købe en kickstart/rom omskifter, så jeg kan bruge mine gamle A500 spil på A1200? (De spil der ellers ikke virker).

4) bruge 1.44 MB disketter på A1200? (Har A1200 et 1.44 MB drev?)

5) se nogle flere konkurrencer i Jeres blad?...

Jeg er en nu 15 år gammel dreng der altid læser Det Nye Computer (jeg har abonnement). Gennem det sidste halve år synes jeg at layoutet er steget og kvaliteten dalet. Helt præcist hvad der gør det ved jeg ikke, men jeg har ihvertfald et par forslag til hvordan I gør bladet endnu bedre.

For det første synes jeg, at I skal anmelde alt det seriøse software i en sektion for sig. Det vil gøre det nemmere for dem, der kun kan lide at spille at springe over, og gøre det nemmere for dem, der ikke kun kan lide at spille, at finde anmeldelserne. Samtidig med at I gør det synes jeg at I skal give programmerne procenter for deres Hurtighed, Manualens Kvalitet, Muligheder og - hvor meget man får for pengene - Værdi. Måske kan I også give en total-karakter så man kan sammenligne med andre programmer af samme type. Ved hver procent kan I så komme med en bemærkning. Hvis I gør det ovenstående kan I godt give et stykke software en lav total, men samtidigt meget i værdi, hvilket viser at det alligevel er godt at købe hvis du ikke har så mange penge. Det sker også tit at jeres anmeldelser af seriøst software er uklare. Man sidder tilbage og tænker om anmeldelsen nu var positiv eller negativ. Med procenter kan man ikke tage fejl. Det vil også være rart hvis I i anmeldelserne skriver om de er kompatible med A500+, A600, A1200, A2500 og A4000. Både ved spil og seriøst software.

Desuden synes jeg at når I bringer et brev som mit i Mailbox skal skrive spørgsmål 1 - svar 1, spørgsmål 2 - svar 2, spørgsmål 3 - svar 3 o.s.v. Hvis I gør som nu - først alle spørgsmålene, og så alle svarene - er det tit når man kommer til svar 10 at man har glemt spørgsmål 10. Udover det synes jeg at ideen med en diskette på forsiden for 7 kr.

ekstra er en god ide. På den kan I ligge billederne fra Gallery, nogle programmeksampler fra AMOS-hjørnet og måske endda nogle tekstiler med artikler eller spilanmeldelser der ikke var plads til i bladet. En spilanmeldelse kan laves som et slideshow. Noget tekst med anmeldelsen, nogle billeder fra spillet, og måske noget lyd fra spillet? Hvis der så var plads til mere kunne I fylde resten af disken op med de bedste og nyeste viruskillere I også skriver om i bladet. En diskette kan være det, der giver bladet det friske pust, og den nye dimension, der bringer bladet på rette bane igen.

Casper Thomsen, Holstebro

At svare direkte efter hvert spørgsmål er en mulighed, men vi foretrækker nu nedenstående metode:

1) Det meste af dit hardware kan du bruge umiddelbart. Eneste problem er din harddisk, der formentlig er en SCSI-harddisk - A-1200 bruger fra starten IDE-standard. Men hold godt øje med anmeldelsen af evt. SCSI-interfaces.

2) Ja, en A-1200 kan normalt bruge en VGA-monitor uden andet ekstra-udstyr end en omskifter. Vær dog opmærksom på, at en VGA-monitor ikke kan vise alle de opløsninger, en A-1200 kan levere.

3) Nix, ikke umiddelbart. Imidlertid kan du så ændre en del i bootmenuen eller anskaffe dig et lille PD-program, der emulerer Kickstart 1.3. Med mindre du har meget gammelt software, burde du ikke have problemer.

4) Nej.

5) Vi arbejder på det.

Ideen med at lave en yderligere opdeling af bladet er ikke alt for god. Som der er nu er spilstoffet samlet, men skulle vi også samle alle de andre ting i særlige sektioner, ville bladet blive lidt for statisk. Vi har flere gange overvejet et "karakter-system" for seriøs software, men det er lidt omfattende: et tekstbehandlingsprogram og et tegneprogram er ikke lige til at sammenligne. Men ideen er ikke helt forkastet.

Læg mærke til, at du i spilsektionen kan se, hvilke maskiner spillet kan køre på - noget lignende bliver måske indført i resten af bladet.

Godt at du kan lide ideen med disketten! Vi er lige startet med konceptet, og er derfor interesseret i alle overvejelser om, hvad der skal på dem. For tiden planlægger vi en virkelig speciel diskette - hold godt øje i bladkiosken!

HVEM PUKLER FOR AMIGAEN? DET GØR COMMODORE!

Commodore har aldrig forsøgt at udtale sig officielt i "Det Uafhængige Computer" for netop at understrege dennes uafhængighed. Derfor stiller vi os positive over for at kommentere et indlæg i Mailbox. Parish har mange ting med i sit indlæg, men vi skal forsøge at kommentere de ting, der vedrører Commodore!

Lad os fra starten slå et par grundlæggende ting fast. Commodore er idag den næststørste udbyder af IBM-kompatible PC'ere i Danmark. Vi har faktisk gjort, hvad ingen troede muligt: som den førende i spil/hjemmecomputermarkedet er vi også blevet en væsentlig faktor i det kompatible PC-marked. I spil/hjemmecomputermarkedet er Commodores position velkendt. Amigaen er suverænt nummer et. For Commodore er Amiga et meget strategisk produkt, da vi selv har udviklet teknologien.

Vi er derfor IKKE LÆST til at acceptere teknisk dårlige standarder. Som eksempel kan nævnes, at Amiga fra start har haft grafikmuligheder, der har været så dyre at få til en PC, at det ville være meget billigere at købe en Amiga. Amiga bliver løbende forbedret, fordi det er et naturligt krav, som markedet stiller.

I et teknologisk marked, hvor brugerne konstant stiller krav til forbedringer, har de få modelskift over de sidste 7 år i virkeligheden været bemærkelsesværdig få sammenlignet med andre computerplatforme. Dette er styrken i Amigaens stærke teknologi.

For både Amiga-ejerne og for udviklerne af programmer og tilbehør, er det en stor behagelighed, at der er en fast kontinuitet i hardwarelinjen. Med det nye AGA-grafikset har udviklerne mulighed for nemt og hurtigt at konvertere/programere deres grafik fra en kraftig PC til Amiga 1200. Derfor har vi set enkelte spilproducenter lancere PC-titler hurtigere, end vi har været vant til: de venter på at Amiga 1200-markedet er klart. Dette betyder, at der vil komme en mængde programmer, der kan afvikles hurtigere på en A-1200 end på en kraftig PC. Nutidens softwarehuse vælger dog ofte at komme med færre titler generelt - til gengæld laver man en bedre kvalitet, netop for at sælge i større antal.

På tilbehørssiden kan vi konstatere, at der arbejdes på højtryk med at få tunet kommende tilbehør maksimalt. Vi har kendskab til 3. parts-produkte, der presser bl.a. Amiga 1200 op i klasse med langt større computere. Amiga-brugerne vil i midten af 90'erne ikke kun spille, men også komme til at anvende Amigaerne til mange andre ting - fordi Amiga-teknologien giver dem mulighederne.

Commodores udvikler-koncept, som vi tidligere har gået meget stille med, er idag større end nogensinde (Se tidl. artikel i "Computer"). Mange udviklere har nu indset, at de ikke med succes har kunnet ignorere Commodores instruktioner for korrekt programmering. Det har givet grumme kompatibilitetsproblemer, som kun kan laves softwareproducenternes manglende evne til at læse/forstå Commodores udviklerdokumentation.

Som en del af udviklerstøtten hjælper Commodore til med vejledning om distribution og prissætning. Dette har været en medvirkende årsag til, at de danske software-priser er billigere - internationalt set. Vore erfaringer indenfor de sidste tre måneder har vist, at det har gavnalt alle.

Kunderne køber flere programmer til fornuftige priser, producenterne får den rigtige colum og forhandlerens økonomi hænger bedre sammen. Det er nemlig et faktum, at der sælges mere tilbehør til en Amiga end en PC, fordi Amigaen giver brugerne større/flere muligheder, der øger kreativiteten og lysten til at arbejde med computeren.

Med disse meget overordnede markeds-mæssige betragtninger håber vi, at der er skabt lidt bedre klarhed over Amigaens fremtid. Faktisk var hver 10. solgte computer i Danmark sidste år en Amiga - dette tal har aldrig før været så højt. Og Commodores tal for 1993 viser, at udviklingen fortsætter!

Jesper Christensen, Salgschef, Commodore

Mailbox er åbne for alle kommentarer, også til Commodores indlæg.

FORMULERINGER FRA FÆRØERNE

Jeg har haft en Amiga 500 i 6 år, og jeg fik den udvidet til 1 meg. i 1991, fordi det ser ud til, at de nye spil, der kommer ud, kræver den ekstra hukommelse.

Men nu er det sådan, at jeg fik den skiftet ud med en ny og større computer: og det blev en PC. Det er ikke fordi Amiga er en dårlig computer, men fordi at her på Færøerne er større Amigaer så forfærdelig dyre. F.eks. koster en Amiga 3000 her (hold jer fast!) imellem kr. 25.000 og kr. 30.000. Jeg tør slet ikke forestille mig, hvad en A-4000 så koster. En A-1200 koster her, uden tilbehør, mellem 5000 og 6000 kroner, og jeg ville ikke købe en Amiga 600, for det ville vist være det samme som at købe en computer magen til den, som man havde i forvejen. Jeg købte en PC'er, der er meget, meget billigere her:

- Mini Tower Power PC 386DX-40 Mhz
- 4 MB ram
- 170 MB harddisk
- 3.5" disk-drive
- VGA-kort, SVGA-skærm, mus, tastatur, Windows 3.1 og Dos 5.0

Og det gav jeg ikke mere end 16.000 for. Jeg skriver til jer, fordi jeg meget godt kan lide jeres blad, og fordi jeg gerne vil fortsætte med være abonnent, selvom jeg har skiftet computer. I tester nemlig også PC-spil, og det er jeg meget glad for. I ville måske anbefale mig Alt Om Data, som er et rent dansk PC-

blad, men efter min mening er det alt for seriøst. Jeg bruger godt nok min PC meget seriøst, men man må også glemme det seriøse og spille lidt en gang imellem, ellers bliver man meget hurtigt MAD!

Derfor: Hold ikke op med at teste PC-spil. Jeg tror der er mange PC-ejere, der er glade for jeres blad, vi er også mennesker. Vi har jo også haft Amigaer engang!

Kan vi PC-ejere ikke også få en diskette på forsiden? Hvis ikke, er det meget kedeligt (snøft!)

Ville det ikke være en ide at lave et godt PC-bald for os PC-ejere? Sådan et dansk blad mangler både i Danmark og på Færøerne.

Hallur Lisberg, Saltangar, Færøerne

Ja, I får virkelig lov til at betale for jeres Amigaer på Færøerne! Og selvom PC'eren er en lidt mere rimelig pris, er den stadigvæk meget dyr, sammenlignet med priserne i Danmark. Har I færing overvejet at købe på postordre? Det må næsten kunne betale sig.

Det er godt, at du er glad for PC-anmeldelserne, men DNC er stadigvæk mest et Amiga-blad, og derfor kommer der heller ikke en PC-diskette på forsiden. Men vi overvejer altid mulighederne for at lave nye blade, og måske kommer der også et, de vil falde i god sne hos såvel danske som færøiske PC-ejere, der ikke kun laver DTP, regneark og det, der er tørrere...

Der er en spilpræmie på vej til Færøerne.

OG ALLE DE ANDRE...

Der er virkelig mange at tage fat på!

...Morten Dons og Andreas Cilieborg har haft svært ved at finde farnummeret til Mailbox

- Det er det samme som til resten af DNC: 33-910121

...Thomas N. Larsen, Brønshøj, kan ikke forstå, hvorfor abonnenterne skal klippe i bladet og bruge tid på at sende en skide kupon ind for at få en skide disk.

- Kære Thomas: du sparer skide 4,5 kr. Og samtidig er der ikke rigtig noget valg. Vores venner i P&T vil nemlig ikke lade os bevare vores lave tryksagsports, hvis vi smækker disketten med bladet.

Vi ved godt, at det der med at klippe i bladet er en dårlig løsning - det gør vi heller ikke med den næste disk. Vi arbejder på en løsning, men som sagt: disketten er også ny for os. Det skulle også være et svar til Jesper Trampedach Sørensen

...Michael Hansen, Kerteminde, synes der er for meget hardware-stof i bladet i forhold til, hvad folk har brug for.

- Vi anmelder alt det hardware OG software, vi får fat i. Er der for meget hardwarestof, skyldes det, at der bliver lavet "for meget" hardware.

...Andreas Plesner Jacobsen og Adam Lett har sendt os masse forslag, og ideer, der ikke engang ville være plads til, selvom vi havde plads. Tak alligevel!

...Claus Justesen fra Odense sender en stor buket roser til Amiga Warehouse, der satte himmel og jord i bevægelse for at komme over visse harddisk-problemer, endda uden at tage penge for hjælpen!

- Rart med lidt god service.

MAN BLIVER IKKE VOLDELIG AF COMPUTERSPILE!

I DNC nr. 5 kunne man læse om Thomas Jones Sørensen, som synes computerspil var for voldelige. Jeg er ikke enig på alle punkter, og vil gerne forsvare computerspillene.

Det er rigtigt, at Street Fighter II er et voldeligt spil, men det er og bliver kun et computerspil. Hvis jeg netop har spillet ovennævnte, går jeg da ikke hen og sparke den første, jeg møder invalid! At videofilm er skyld i kriminalitet er en fed løgn. Det er snarere på grund af for dårlig eller ingen opdragelse hjemmefra. Og hvordan skulle det kunne lade sig gøre, at et boksespil som TV Sports Boxing ikke er voldeligt?

Efter min mening er spillene en god form for underholdning, istedet for at hænge på gadehjørnerne. Skal vi til at have censur på computerspil, ligesom det er ved at ske med videofilm?

Ideen med at ændre personerne til dyr, da de er svære at identificere sig med, finder jeg direkte latterlig. Hvad siger du til Street Fighter II, hvor man istedet er en hund?

Nu er vi godt nok langt ude, men jeg håber alle kan se problemstillingen. Jeg vil blot fremhæve det faktum, at børn altid har elsket at lege krig siden tidernes morgen (træsverd, tinsoldater, Starwars etc.) og at kriminaliteten blandt unge er stærkt faldende. Når børn leger krig med pistoler og sværd, er det 10 gange mere realistisk end i et computerspil. Men du har ret i, at der også findes gode uvioldelelige spil.

Lad os få nogle flere indlæg om dette emne, istedet for den evindelige piratkopieringsdebat!

Thomas Sahl, Kolding

Jeg er helt enig - det er da et godt og debatværdigt emne.

Kriminaliteten blandt unge er desværre ikke stærkt faldende, og voldkriminaliteten er tiltagende. Skyldes det computerspil? Hvad mener du?

Månedens spilpræmier
var sponsoreret af



MACH II DATA

- DET SERIØSE POSTORDREFIRMA

Vi er et ryktnet postordrefirma, som synes at postordrefirmaer generelt har fået et lidt dårligt ry. Derfor har vi besluttet at starte et seriøst postordrefirma, der gør noget for kunderne

AMIGA HELPDESK

Helpdesken er stedet, hvor ALLE Amiga-ejere kan ringe og få hjælp, hvis de har problemer med udstyret. Åben i normal telefonetid.

FORETNINGS POLITIK

Bytning af varer: Ønsker De at bytte et produkt, kræver det, at produktet er i original ubeskadiget emballage. Endvidere skal selve produktet også være ubeskadiget.

Returnering af varer: Ønsker De ikke at beholde en vare, har de 8 dage efter fakturadato. Produktet og dets originale emballage skal være ubeskadiget.

POSTORDRESALG

Varer der bestilles inden kl. 14:00 sendes samme dag

COMPUTERE		MONITORER	
Amiga 600	2795,-	A2024 Monochrom	995,-
Amiga 600 W W W	2995,-	1084 Farve monitor	2495,-
Amiga 600-40 AMOK!	4495,-	1940 Bisyne	2695,-
Amiga 1200	3995,-	1942 Bisyne	3295,-
PRINTERE		Dette er et meget lille udvalg af vort varesortiment. Vi kan også byde på produkter indenfor: Joysticks, Ram-Udvidelser, Video og Lyd-Udstyr, Harddiske, Diskdrev, Disketter, Mus og andet Tegneudstyr, Bøger samt meget, meget mere	
MPS 1230 9 NÅ's	1695,-		
MPS 1270 Jet Ink	1995,-		
MPS 1550C Farveprinter	2695,-		

MACH II DATA - Hestekubland 81, TH - 3460 Birkerød - 42 81 69 06
Telefontid Hverdag 12-19 Lørdag 9-15

AMIGA TILBUD

AMIGA 600 WILD!

Sæt m/Grand Prix - Pushover - Silly Putty Deluxe Paint III, Amiga katalog
Før pris 4.925,-

nu **2.995,-**

AMIGA 600-40 AMOK!

Sæt m/40MB HD, m/bt.a. InterSpread, Interword, Interbase, AlphaBudget, Paint samt 3 spil.

nu **4.495,-**

AMIGA 1200
incl. mus nu **3.995,-**



Disketter

3 1/2" Floppy disketter
100% fejlfri

10 stk. kun kr. **45,-**

100 stk. kun kr. **399,-**

Disketteboxe 3 1/2"

40 stk. kun kr. **39.95**

100 stk. kun kr. **59.95**

Software Club

Bliv medlem af vores

Software Club

og opnå

15% rabat

på spil

AMIGA Diskdrev



Amitech 3 1/2 diskdrev
Silent Drive, "No Click"
Før 699,-

kun kr. **699,-**

SEGA



Master System II

m/Joystick og spil

kun kr. **695,-**

Monitor



Commodore 1084S
Stereo Monitor,
Lev. Incl. Amigakabel,

kun kr. **2.399,-**

CDTV sæt



Incl. FAKTA
leksikon, fjernbetjening,
tastatur, diskdrev og
mus

kun kr. **2.995,-**

OLSEN FOTO

Frederiksborggade 7 1360 København K (v/Nørreport Station) Tlf. 33 12 34 40
Nørreport 16 4100 Ringsted Tlf. 57 67 05 25

STRIKE COMMANDER

Action-Fly Simulator for IBM og IBM kompatibel PC min. 386 SX. Et spændende spil med en utrolig flot 3-D grafik.

Nyt spil
KUN

378,-

PC-SPIL

TASK FORCE 378,-
INDIANA JONES ADV. 338,-
DAUGHTER OF SERP. 298,-
X-WING 378,-
LEMMINGS 2 319,-
THE LEGACY/T-SHIRT 358,-
DOGFIGHT 378,-
INCA 389,-
HISTORYLINE 1914 358,-
SPACE QUEST 3 319,-
COMMANCHE 399,-
EMPIRE DELUXE 399,-

NIKA-PRIS

AMIGA-SPIL

CIVILIZATION 279,-
B17 FLYING FORTRE 309,-
INDIANA JONES ADV. 338,-
LEGENDS OF VALOUR 338,-
SENSIBLE SOCCER 238,-
LEMMINGS 2 238,-
KGB 278,-
DARKSEED 319,-
HISTORYLINE 1914 319,-
BODY BLOWS 219,-
ALIEN BREED 1992 99,-
SLEEPWALKER 278,-
SUPERFROG 219,-
PREMIERE MANAGER 189,-

NIKA-PRIS

KING QUEST 278,-
TEST DRIVE 2 219,-
L.S. LARRY 249,-
SPACE QUEST 4 278,-
RISE OF THE DRAG 249,-

WING COMMANDER

Det kendte rumspil, nu også til Amiga, der kræver al din kunnen og behændighed - med en fantastisk grafik.

Nyt til
Amiga
KUN

155,-

Vi forhandler
også spil til
Commodore 64
med flere...

Der tages forbehold mod trykfejl

Ring/fax din bestilling på

86 43 72 87

DØGNET RUNDT

- ved afhentning: Levering fra dag til dag. Vi sender også gerne pr. efterkrav..

NIKA
Software
Vestergrave 3 - 8900 Randers

ABSALON DATA

Amiga 1200 m. 130 MB hardd.	7130,00
2,5" x 3,5" Harddiskkabel	170,00
3,5" Disk NN (4.50/stk.) pr. 100	382,50
Citizen 1200+ 9 nål-printer	1395,00
3,5" Diskdrev A-500 intern	610,00
3,5" Diskdrev A-2000 intern	580,00
3,5" Diskdrev ext. m. bus/albr.	680,00
Competition Pro 5000 joystick	145,00
Competition Pro Star joystick	225,00
The Arcade Joystick	230,00
Danjoy joystick	210,00
ACE Analog joystick interface	185,00
Memorymaster I. A-2000 m. 2MB	1390,00
Memorymaster I. A1200/1MB	1560,00
512 Kb ramudvidelse I. A-500	300,00
2 MB ramudvidelse I. A-500	1080,00
1 MB ramudvidelse I. A-500 plus	630,00
1 MB ramudvidelse I. A-600	585,00
Multiplayerkabel til 2 Amigaer, 1,8 m	160,00
Multiplayerkabel til 2 Amigaer, 5 m	190,00
Støvåg, roglarvet A-500/600/2000	95,00
Farvebånd til Star LC 10/20	50,00
Strømforsyning til A-500	505,00
Kickstart v.2.05 ROM-kreds	215,00
Diverse IC-kredse	ring
Labels til 3,5" disks til printer	0,50
Alla Power AT-Controller	1425,00
Alla Power m. 42 MB Seagate	2975,00
Alla Power m. 170 MB AT-HD	4075,00
Oktagon 2008 m. 170 MB AT-HD	3580,00
130 MB Seagate Hd t. A1200	2935,00
Bootselætor A5/6/2000 tra	140,00
Mus - Joystickomskifter	150,00
DANCOM 14400 Faxmodem ex.	4435,00
DANCOM CS2400 Bps ext.	1605,00

Ring om tilbud på harddisksystemer

Vi reparerer også gerne din Amiga til rimelige priser - ring for et tilbud inden du afleverer computeren.

Alle priser incl. MOMS

MOMS registrerede forhandleres egne

ABSALON DATA

Vangedevej 216A

2860 Søborg

Tlf.: 31671193 FAX: 31671197

Ma. - Fr.: 14 - 18 Lø.: lukket

Danske bøger

... til Amiga

Amiga All Round	248,00
Amiga Maskinsprog	248,00
Amiga DOS	248,00
Amiga Tips & Tricks	248,00
Amiga Grafik & Musik	298,00
Amiga Basic	298,00
C - for Begyndere	248,00
Amiga Ordbog	149,00
Tegne/Male	248,00
Amiga Hardware-udv.	125,00

... og helt nye

engelske

A600 Insider Guide	198,00
A1200 Insider Guide	198,00
Amiga Gamers Guide	198,00
Mastering Amiga Amos ..	298,00
Using ARexx on Amiga ..	448,00
Amiga Intern	448,00
The Larry Story	198,00
Amiga C for Beginners ..	298,00
Mastering Amiga C	298,00
C for Advanced Prg.	398,00

Vi sender portofrit ved forudbetaling eller efterkrav plus porto.



Sall Data

Borgergade 44

8450 Hammel

Giro 478 8729

Tlf. + Fax.: 86 96 51 33

DEMO OR DIE



Nogle grafikere gør mere ud af logoer end andre. Her er Cougar's udlægning af Sanity logoet.

I sommermånederne er der traditionelt lavsæson for gode demoer, men ikke alle er lige dovne... Interference er den tyske gruppe Sanity's seneste demo, og lad mig sige det med det samme, den er forstyrrende god.

Sanity har ikke ret mange medlemmer, men dem de har er meget talentfulde. I forrige nummer mødte I Jester (der dog ikke har lavet musikken til denne demo) og på billedsiden er Cougar og Havok to af scenens bedste

grafikere, hvilket man ikke er i tvivl om efter at have set Interference.

En anden af Sanity's medlemmer, Chaos, arbejder på et stort demo-projekt kaldet "Broken Promises", og da han er en af demoscenen allerbedste kodere er der virkeligt noget at se frem til. Han regner med at demoen kan være færdig til november, og håber så i øvrigt at der bliver et demoparty med nogle store præmier på det tidspunkt.

Interference, uden tvivl en af de allerbedste one-file demoer nogensinde, starter således:

Først er der et genialt billede, så en pæn rutine, så et flot logo, endnu en pæn rutine, så en genial rutine, et genialt billede til, endnu flere flotte rutiner, osv...

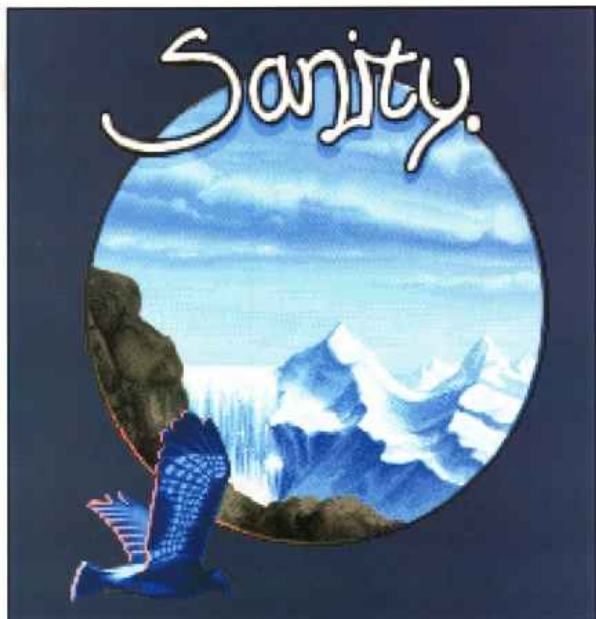
Cougar's billede "Sanasmatron", der blev nummer 5 ved grafik-konkurrencen på The Gathering, åbner demoen. Derefter får vi så masser af eksempler på at Chaos ikke er Sanity's eneste

gode koder. Microforce, der har programmeret det meste af Interference, har masser af nye ideer og de er alle utroligt veludførte. Blandt de bedste af de nye rutiner er en zoomende og roterende rastertunnel og et zoomende og roterende dødningehoved.

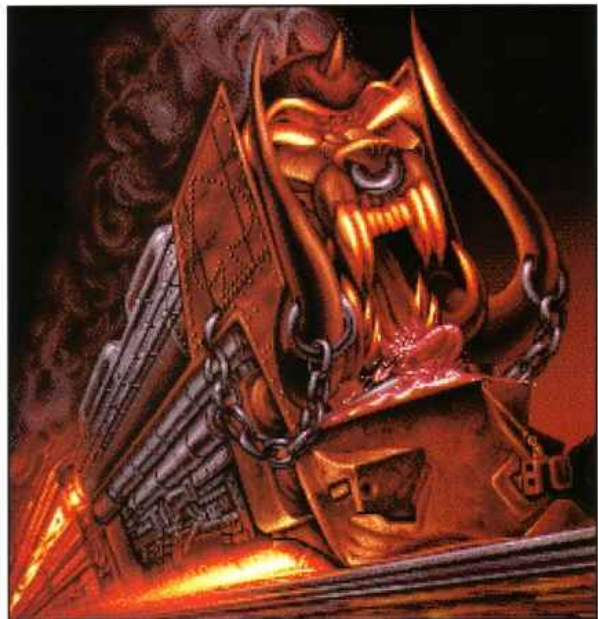
Men Microforce har ikke været alene om at kode denne demo. Han er blevet assisteret af Cosmos, der desværre stopper med at lave demoer. Cosmos har bl.a. bidraget med en HURTIG cirkel rutine bestående af hele 6 bolde (ny rekord), en af de pæneste dot-tunneler nogensinde, og desuden har han kodet demoens hemmelige part der består af... (hemmeligt!)

På lydsiden har Sanity fået assistance fra Virgill fra Masque/TRSI, et tidligere Sanity medlem. Virgill har komponeret to musik-stykker til Interference: Et til selve demoen, og et til credits-parten. Main-part musikken er et stykke mere eller mindre traditionelt demomusik, men det er meget veludført og desuden passer musikken på flere punkter perfekt til demoen.

Generelt får Sanity med Interference gjort op med myten om at Sanity ikke kender ordet design. Interference er en utrolig



Forestil dig 6 STORE vector balls der samler sig på samme sted for så i et lysglimt at tone over i dette billede...Schwing!!!



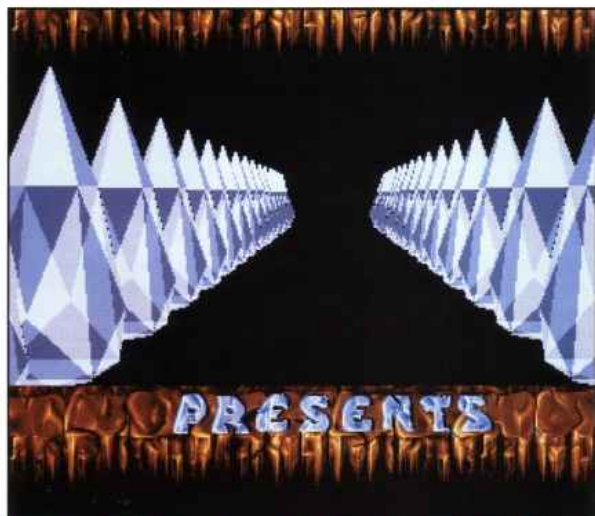
Cougar har tegnet dette suveræne billede, der helt klart retfærdiggør hans placering blandt scenens 10 bedste grafikere.

Det er småt med demoer her i sommervarmen, men Sanity kan med Interference roligt bruge deres slogan DEMO OR DIE.

Af Mads Pedersen



Havok, der også har lavet en del af designet, har tegnet dette smukke landskabsbillede. Det kunne hedde "Jesterday by dawn".



Et "Glenz Area" der, selv om det er forudberegnet, alligevel ser ret godt ud.

MÅNEDENS DEMOER

I denne måned kan alle abonnenter GRATIS hente "Interference" - Sanity (1 disk) på COM-BBS. Hvis du ikke er den heldige ejer af et modem kan du også rekvirere demoen på flg. adresse, men så koster det lidt i administration:

"DNC DEMO"

Mads Pedersen

Skolegade 3

8850 Bjerringbro

Priser:

Demo: 0 kr. (GRATIS)

Disk + kopiering 15 kr. pr. disk.

Forsendelse: 5 kr.

NB: Ingen levering i juli måned pga. ferie.

flot og gennemført demo, der kun har 3D Demo II som konkurrent til titlen som den bedste one-file demo nogensinde.

Interference kan køre på ALLE Amiga'er med minimum 1 Mb hukommelse, det lader til at demoscenen også er ved at lære det nye chipsæt at kende.

Hemmelige rutiner!

Indenfor det sidste års tid er det blevet meget populært at inkludere en skjult rutine i demoer.

Den skjulte rutine er ikke altid lige pæn, men den er som regel kombineret med en masse tekst og inside jokes, som er utroligt sjovt at læse. Der findes dog undtagelser, der bekræfter reglen om at hemmelige parts er grimme. I Complex' demo "Equipose" er den hemmelige part HELE Sanity's demo "Terminal Fuckup".

En hemmelig part kan findes ved at holde museknapperne nede på et bestemt tidspunkt i demoen, eller ved at indtaste nogle ord på keyboardet. Der findes mange forskellige sværhedsgrader, hvor den letteste nok er at holde venstre museknap nede, mens man boot'er en track-loaded demo.

Et godt eksempel på en demo hvor den hemmelige part er

MEGET svar er "Fishing Trip Invitation" fra gruppen Movement. Her skal man først vælge Christmas Part fra menuen, og når man så er i denne part skal man holde tre taster nede på samme tid. Det lyder måske ikke så svært, men det bliver jo ikke lettere af, at man kun har 24 forsøg hver gang, og at der er tale om tre nye taster hver gang demoen startes op!

Der er ikke nogen bestemt måde at finde hemmelige parts på, man må simpelthen prøve sig frem. Se i boksen for flere tips.

NÆSTE NUMMER

The Computer Crossroad '93 er navnet på en stort anlagt demo konference i Sverige, arrangeret af bl.a. grupperne Silents, Phenomena og Horizon. I næste nummer ser vi nærmere på de bedste demoer, og der er på forhånd lagt op til en meget spændende demokonkurrence, da grupper som Melon Design og Kefrens begge har demoer i støbe-skeen til dette party.

Sådan finder du de hemmelige dele i demoerne!

Her er nogle eksempler på hvordan man finder den hemmelige part i en demo. RMB betyder højre museknap, LMB betyder venstre museknap og JOY betyder - joystick!

"Announce" - Lemon:

Skriv LEMSHIP på tastaturet i starten af demoen.

"Demon Download" - Silents:

Det 'hemmelige' spil findes ved at holde RMB nede ved boot af 1. disk.

"Desert Dream" - Kefrens:

Boot disk 2 og tryk derefter LMB, RMB + JOY samtidigt.

"Equipose" - Complex:

Hold JOY nede under opstarten.

"Guardian Dragon 2" - Kefrens:

LMB + RMB ved boot af 2. disk.

"Human Target" & "Haemorrhoids Target" - Melon Design:

LMB + RMB ved boot.

"In The Kitchen" - Anarchy:

Her skal der skrives flg. sætninger på tastaturet mens demoen kører (med mellemrum).

1. part - I WANNA SEE IT NOW

2. part - YOU MAKE ME FEEL SO GOOD

3. part - GIVE IT TO ME PLEEEZ

Hvis du har indbygget pause-knap prøv også den.

"Interference" - Sanity:

Hold venstre og højre museknap (LMB og RMB) samt joystick knappen (JOY) nede samtidig når landskabsbilledet er på skærmen.

"Kuglepølen" - Static Bytes:

Stil dig i scroll-menuen og hold LMB, RMB og JOY nede.

"Legalize It 2" - Anarchy:

Første part - LMB ved boot af 1. disk.

Anden part - RMB ved boot af 1. disk.

Skjulte musikstykker tryk F4 til F10 i menuen.

At leve med disketteredrev

Så er vi atter tilbage med et afsnit i serien "At leve med ...", denne gang omhandler disketteredrev.

Af Thomas Ellegaard

Er det nødvendigt at have mere end et disketteredrev, hvilke disketteredrevstandarde findes der egentlig på markedet til Amiga, og hvilke forskellige typer drev findes der rent faktisk?

Standarddrev

Standarddrevet til Amigaen kan læse op til 880 KB på en 3,5 tomme diskette. Men, hvordan fremkommer egentlig dette lidt mystiske skæve tal? Det opstår ved, at et typisk Amiga-drev har 2 læse/skrive-hoveder, et til at foretage læse/skrive-operationer på diskettens overside, og et til undersiden. Hver disketteside opdeles i 80 cirkulære spor (spor nr. 0 til 79), der igen hver består af 11 sektorer (inddelinger). En sektor er på 512 bytes, og en diskette kan derfor indeholde $2 * 80 * 11 * 512$ bytes = 901120 bytes. Da 1 KB svarer til 1024 bytes (= "2, gange med sig selv 10 gange"), svarer 901120 bytes netop til 880 KB.

Spor 0, det første spor, er det spor, der ligger yderst på disketten, mens spor 79 er diskettens aller inderste spor. Man tæller altså udefra og ind. Rent faktisk er det nogle gange muligt at udnytte mere end de 80 spor på disketten, men generelt er det ikke tilrådeligt, idet man da kommer meget tæt på metalholderen midt på disketten. Dette kan blive farligt, hvis ikke disketteredrevsfabrikanten har taget hensyn til det pågældende forhold, således at læse/skrive-hovederne kan gå hen og ramme metalkappen. De fleste fabrikanter har dog som oftest taget højde for dette.

Flere disketteredrev

Den typiske Amiga-ejer har som regel kun et enkelt disketteredrev, men den indbyggede floppy-disk-controller kan faktisk klare helt op til 4 disketteredrev på en gang, hvilket skulle være nok til de fleste.

I starten, når man lige har købt sin Amiga, kan man godt nøjes med et enkelt drev, men man opdager hurtigt, hvor meget blot et enkelt drev ekstra betyder. Med kun et disketteredrev installeret bliver man, ved kopiering af en diskette, nødt til først at kopiere ned i ram'en, eller harddisken, hvis man er heldig at have sådan en, og så derefter kopiere fra ram'en tilbage til samme disketteredrev, men nu med en ny diskette indsat. Har man desuden ikke mere end 512 KB. ram i computeren, bliver man sædvanligvis nødt til, at kopiere i flere omgange (dvs. flere disketteskift), da en standarddiskette som sagt er på 880 KB.

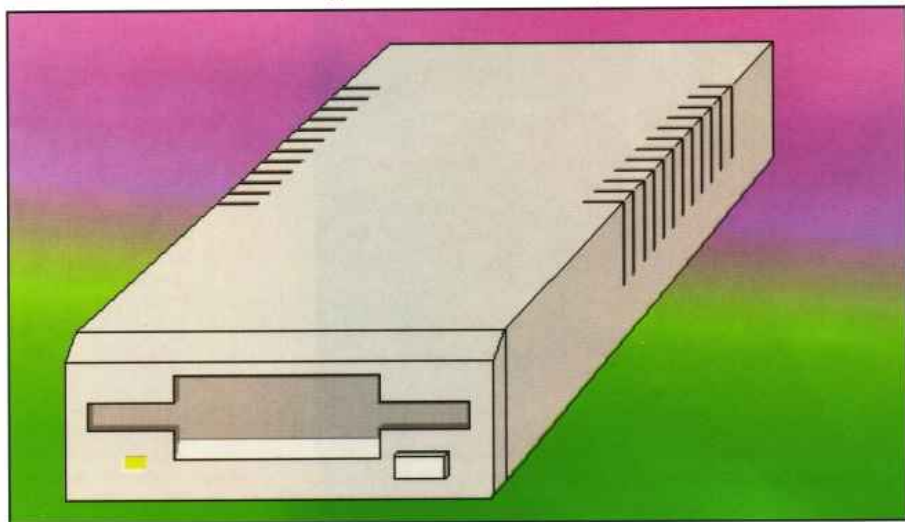
For nogle år siden var stort set alle spil så tilpas små, at de nemt kunne ligge på en enkelt diskette, men efterhånden er de gået over til at fylde flere disketter, bla. pga. de lidt højere krav til både bedre grafik, samt til bedre lyd. Ofte skal der jo også være plads til en flot intro, der ovenikøbet tit kommer op på at fylde

en hel diskette i sig selv. Så spilene nu om stunder fylder derfor ofte mange disketter. Dette betyder selvfølgelig samtidigt også, at brugeren (dvs. dig) mange gange er nødt til at sidde og skifte disketter i en uendelighed. Det er der jo selvfølgelig ingen, der kan holde ud. Derfor er det en nærliggende tanke at gå hen og købe et disketteredrev til. Men det hjælper bare ikke altid. For ofte er det desværre sådan, at producenterne af de pågældende spil (og for den sags skyld også de mere seriøse programmer), ikke har taget hensyn til, at brugerene kan besidde indtil flere disketteredrev. Derfor kan man tit komme ud for, at et program beder en om at skifte disketten i det første drev, på trods af, at man allerede har indsat den anden diskette i det andet drev, simpelthen fordi, at det pågældende program, kun benytter sig af eet drev. Dette er selvfølgelig dårlig programmering, en ting som man egentlig også bør være opmærksom på, inden man køber programmer.

Et typisk disketteredrev med støvklop.

At Kopiere

Ved kopiering er det derimod næsten altid en fordel at have mindst 2 disketteredrev (og mindst 2 disketter !!!). F.eks. vil kopiprogrammet "X-Copy III" (fås bla. hos 'Amiga-Warehouse') kunne udnytte indtil 4 disketteredrev på en gang. Du kan således lave op til 3 kopier samtidigt (og altså ikke 4, da et af drevene jo skal indeholde disketten, du ønsker at kopiere). Det er der nok ikke så mange, der har brug for, men alligevel. Bedre er det nok ved almindelig kopiering med 2 disketteredrev, dvs. kopiering fra et disketteredrev, til et andet. Her vil man hurtigt kunne opnå en tids-besparelse, fremfor kopiering med kun et drev (kopiering til ram). Ved normal kopiering, har jeg derved opnået en tidsbesparelse på ca. 20 sekunder pr. kopiering med "X-Copy III". Dette lyder måske ikke umiddelbart af noget, men allerede ved kopiering af blot en 5-6 disketter, bliver besparelsen på et par minutter, og det er da værd at tage hensyn til. (Det skal endeligt også lige understreges, at det jo selvfølgelig kun er lovligt at kopiere originaldisketter til sig selv, og det vel og mærke kun, hvis man selv ejer de pågældende originaldi-



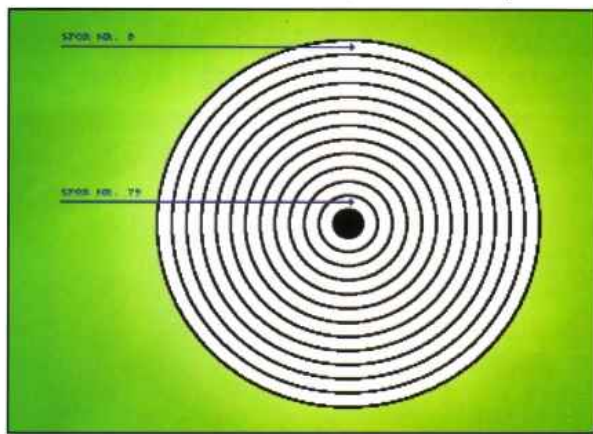
sketter. Så er det sagt). Man skal dog også lige bemærke, at for hvert diskettedrev man tilslutter, bruges der ca. 28 KB (til directories og til FAT'en). Er man således kun i besiddelse af 512 KB ram, bør man nok kraftigt overveje at anskaffe sig noget mere. Jo mere ram, des bedre. Ovenikøbet findes der programmer, der udnytter al den tilgængelig ram de kan få fat på således, at mange disketteskift bliver unødvendigt. Andre programmer giver desuden ekstra faciliteter, hvis der er den nødvendige ram tilstede. Så ekstra ram kan absolut anbefales, også i forbindelse med anskaffelsen af yderligere diskettedrev.

Forskellige Standarder

Nu findes der jo også andre diskettedrevs-formater end lige standarddrevets 880 KB. Et af de lidt nyere diskettedrev på markedet, er det såkaldte 'High Density'-drev, der kan udnytte op til 1.52 MB, på en 'High Density'-diskette. Dette muliggør naturligvis også nogle mindre antal disketteskift, samt opbevaring af et mindre antal disketter. Endnu bedre bliver det med det nye 'Floptical Drive', der både kan benytte 880 KB, og 1.52 MB disketterne, samt de specielt producerede optiske diske på hele 20 MB (ja, det er vildt, men fedt). En ulempe er dog, at dette drev er meget dyrt (ca. 6000 kr.), og desuden er det (ligsom med 1.52 MB-drevet) jo (endnu) ikke standard. Derfor går der desværre nok et stykke tid, før producenterne, af Amiga-software, begynder at udgive deres programmer på disse 20 MB-disketter. Men påtænker man at købe en harddisk, bør man nok lige tænke sig om en ekstra gang, inden man bare køber. For godt nok har en harddisk en langt hurtigere accesstid (den tid det 'i gennemsnit' tager for læse/skrive-hovedet at finde frem til det pågældende sted på disketten, hvor information skal læses/skrives), samt en større overføringshastighed (dvs. at en harddisk kan overføre mere information pr. sek. end et 'Floptical Drive'), men 'Floptical Drive' er alligevel væsentligt hurtigere, end et normalt standard diskettedrev.

Har man rigtigt mange penge (30-40.000 kr.) kan man overveje at købe et optisk diskettedrev på (ja, hold nu fast) intet mindre end 600 MB. pr. optisk diskette (300 MB pr. side). Bl.a. Sony har lavet en sådan, hvor man altså skal vende disketten, hver gang den ene side er fyldt op. På disse disketter kan man både læse og skrive, modsat de for tiden meget populære CD-rom-drev, der jo kun kan læse. Sony's optiske

drev ("Sony NWP-559, 600 MB optisk disk) har en accesstid på mellem 22-95 ms, hvilket klart må siges at være rimeligt, når vi er oppe i de størrelser disketter, og noget, som absolut er sammenligneligt med almindelige harddiske. Men, vi skal desværre nok om på den anden side af årtusindeskiftet, før disse disketter bliver standard, og før de kommer ned i et nogenlunde rimeligt prisleje.



Spør nr. 0 ligger yderst på disketten, og spor nr. 79 ligger inderst.

Forskellige drevtyper

Ser vi igen på standarddrevet, fås dette i flere forskellige typer. De oprindelige diskettedrev (dem til Amiga-1000) var faktisk store og klodsede, men nu er der efterhånden kommet mange forskellige typer på markedet, der alle udmærker sig på forskellige måder. Nogle er blevet lavet ultra små (altså ikke bare små, men ultra små), så de faktisk kun har den halve højde, i forhold til et normalt diskettedrev. Andre drev udmærker sig ved at have støvklap, gennemført bus, og afbryderknapp. Støvklappen sikrer dit diskettedrev imod støv og andre ubehageligheder (Cola og chips), hvilket er med til at forlænge dets levetid betydeligt. Den gennemførte bus skal bruges til, hvis du ønsker at køre med mange eksterne drev på en gang. Den gennemførte bus gør da, at du blot kan tilslutte det nye drev, bag på det forrige. Uden gennemført bus, ville dette ikke kunne lade sig gøre, så undersøg altid lige om det eksterne drev har gennemført bus, før du køber. Afbryderknappen gør, at du logisk kan frakoble dit diskettedrev såfremt det ønskes. Dette kan f.eks. være meget anvendeligt i de tilfælde, hvor du kun benytter dig af et enkelt diskettedrev. Der er i så tilfælde meget rart at kunne

afbryde det andet, så man er fri for at høre det tomme drev klikke hele tiden. Desuden beslaglægger det jo så heller ikke de fornævnte 28 KB, hvilket faktisk godt kan være afgørende ved visse programmer.

Men det med klikket behøver ikke at være noget problem. Man kan nemlig også godt få diskettedrev, der ikke klikker. Der er også de såkaldte 'lydløse' diskettedrev, der kun larmer meget lidt, ved læse/skrive-operationer.

(track) som læse/skrive-hovedet står ved.

Konklusion.

For lige at opsummere. Det er ikke nødvendigt med mere end et enkelt eksternt diskettedrev, men heller ikke mindre. Alle Amiga-ejere bør mindst have to diskettedrev, det vil gøre livet meget lettere, især ved kopiering. Ved køb af et eksternt drev, bør man være opmærksom på forhold som støvklap, gennemført bus, afbryderknapp, 'halv højde'-diskettedrev, 'inter klik'-diskettedrev, 'lydløse'-drev, dobbelt-drev, drev med trackdisplay, 'High Density'-drev, 'Floptical'-drev, samt deres accesstid og overføringshastighed. Endelig skal du også huske på at have tilstrækkeligt med ram, såfremt du ønsker at køre med mere end et diskettedrev.

Litteratur

Er man yderligere interesseret i diskettedrev, og de dertil hørende disketter, kan bogen "Amiga Disk Drives, inside & Out", fra "Abacus" varmt anbefales. Den beskriver bl.a. hvordan bootblokken, rootblokken mv. er opbygget, samt hvordan data ligger kodet på disketten. Den viser også, hvordan man kan skrive sine egne in/out-routiner, og den indeholder masser af programsekvenser, skrevet i både Amiga-Basic, C, og maskinkode.

Den berører også kort computer-virus, og endelig er der bagerst i bogen tre programmer, lige til at indtaste: En diskmonitor, en diskdrive-accelerator, samt et DeepCopy-program, alle skrevet i assembler-kode. Det kan i den anledning nok anbefales også at købe den dertil hørende diskette, indeholdende alle de i bogen listede programmer, så man er fri for selv at taste dem ind.

Også bogen "Amiga System Programmers Guide", ligeledes fra "Abacus", vil kunne anvendes. Den beskriver bl.a. hvordan en diskette er opbygget, samt hvordan de enkelte forbindelser til "Disk Drive"-porten (beregnet til det eksterne drev) sidder.

For de mere avancerede brugere, der ønsker meget specifik viden omkring kodningen og timingen af diskettedrev, således af en optimal udnyttelse af dette opnås, f.eks. i forbindelse med programmering af egne programmer, bl.a. med henblik på senere udgivelse, kan bogen "Amiga Hardware Reference Manual" anbefales. Men, køb den kun, hvis du virkelig har brug for den.

Eksterne og interne drev

For A2000- og A3000-ejere er der mulighed for både at købe interne, såvel som eksterne diskettedrev. Interne drev udmærker sig ved ikke at fylde så meget på skrivebordet. Eksterne drev udmærker sig ved, at de meget let kan afkobles, såfremt det ønskes, noget som er temmeligt besværligt med interne drev. Så, hvis du overvejer at købe et internt drev, så køb for guds skyld et, der ikke klikker, hvis det er muligt, det er rarest. Eksterne drev har yderligere den fordel, at de som oftest kan bruges til alle Amiga-modellerne, så hvis man påtænker engang at skifte Amiga, så overvej et eksternt drev. En anden fordel, er at et eksternt drev godt kan tillade sig, rent fysisk, at fylde mere end et standarddrev, da det jo blot skal stå på bordet. Det betyder at man godt kan komme ud for dobbelte eksterne drev, der er to eksterne drev der sidder sammen, eller eksterne drev med trackdisplay, som er et display, der viser på hvilket spor

Det Alternative Hjørne - AmigaBase

Hvad siger du til en programmerbar hierakisk opbygget database, der til fulde kan konkurrere med det kommercielle udbud af databaser på Amiga markedet?

Af Anders Christensen



Et eksempel på en pladedatabase i AmigaBase. Bemærk de to vinduer, der hver symboliserer et niveau i database hierarkiet.



Med AmigaBase kan du se dine data på to forskellige måder. Her er det databasen udskrivet på listeform, hvorved du har muligheden for at klikke dig gennem hierarkiet af informationer.

De fleste af os har på et eller andet tidspunkt behov for at få sorteret en større informationsmængde, så den er let og hurtig at få adgang til. Til det formål benyttes databaser, og naturligvis findes disse også på PD markedet. En af de bedste i denne kategori, er AmigaBase af Steffen Gutmann.

Før du kan benytte din database, må du først definere hvilken slags informationer, der skal lagres i denne. Til det formål tilbyder AmigaBase hele otte forskellige værdityper; tekst, heltal, kom-

matal, dato, tid, boolean, notatfelt og programknap. Udover alle disse værdityper, er det muligt at opdele din database i et hierakisk system. Det betyder, at du kan flette flere databaser ind i hinanden. Et eksempel kunne være en database over en pladesamling, hvor der i den første database lå informationer om pladens navn, placering og udgiver. I en tilknyttet database kunne der så være mulighed for, at indtaste informationer om hvert enkelt nummer på pladen, indeholdende informationer om navn, kunstner og varighed.

Enkel og let brug

Brugervenligheden i AmigaBase er helt i top med det perfekte Release 2 look, som Commodore anbefaler. Det er ovenikøbet muligt at definere, hvordan databasen skal opstilles på skærmen. I mange databaser definerer man et felt, hvori informationerne kan skrives, og samtidig en tekst, der følger med dette felt. I AmigaBase er disse separeret, og derfor behøver der slet ikke stå nogen tekst i forbindelse med et indtastningsfelt.

Du kan flytte de forskellige fel-

ter rundt på skærmen med musen, eller vælge en hel gruppe af gangen. Alle data er placeret i vinduer, og ønsker du flere databaser flettet sammen, placerer du blot et vindue indenfor rammerne af et allerede eksisterende. På den måde er det let at se strukturen i en informationsmængde, der er opbygget i et hieraki af databaser. Det hele er smart og enkelt visualiseret på skærmen.

Når informationerne skal findes frem igen, findes der tre forskellige muligheder indbygget i AmigaBase. Den mest enkle er to pile, der er placeret i toppen af

Begreber

I AmigaBase består en database af en række felter, der kan indeholde en bestemt type værdi. I en lille persondatabase kunne felterne hedde navn, adresse, telefon nummer og bemærkning. Disse felter kan hver især indeholde otte forskellige typer værdier. Herunder er en liste over de forskellige værdityper fundet i AmigaBase:

String:

Dette er et ganske almindelig tekst felt, der selvfølgelig også kan indeholde tal. I vores lille persondatabase, ville string blive benyttet til navnet og adressen.

Integer:

Denne type bruges til hele talværdier - dvs. tal, der ikke indeholder et komma. Kunne bruges til telefonnummeret i vores database.

Real:

I modsætning til Integer, er dette netop kommatall. Real benyttes ikke særlig ofte, men i forbindelse med pengebeløb, er den ganske behagelig.

Time:

Dette felt benyttes f.eks. til båndtællere i forbindelse med video.

Time benytter HH:MM:SS formatet.

Date:

Benyttes naturligvis til at huske datoer, som f.eks. fødselsdage. Også ganske anvendelig i en regnskabsdatabase.

Boolean:

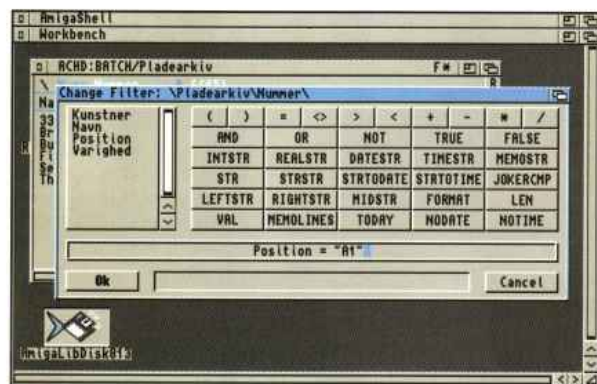
En ret speciel type, som dog er meget anvendelig. Fungerer som en slags knap, der enten kan være 0 for slukket eller 1 for tændt. I AmigaBase aktiveres et sådan felt netop med tast 1 eller 0, og programmet skriver to definerede tekster på skærmen. I videosammenhæng kunne det være SP/LP på videobånd.

Memo:

Ved større informationsmængder, benyttes Memo feltet. Formatet fungerer ligesom String, med den ene forskel at man med Memo feltet kan skrive tekst i flere linjer på skærmen. I vores lille eksempel ville denne type blive brugt til "Bemærkninger" feltet.

Program-Button

Det sidste felt kan benyttes til at aktivere programmer, der er skrevet med AmigaBase eget sprog. Den kan også indeholde værdier og beregninger samlet fra andre felter i regnearket. Benyttes f.eks. hvis man ønsker at starte et eksternt program fra AmigaBase.



Hvis man ønsker en avanceret søgeform, kan man ty til et filter.



Dette er programmeringseditoren, hvormed man kan lave avancerede funktioner med AmigaBase. Eksemplet her er hentet fra et af de eksempler der følger med den uregistrerede version af AmigaBase.



vinduerne, hvori dine data befinder sig. Med dem kan du bladre frem og tilbage mellem siderne.

Lav dit eget filter

Udover den opstilling af dine data, du selv har defineret, kan du også vælge at se dine data på listeform. Der kan tilmed defineres, i hvilken rækkefølge informationerne skal skrives på skærmen. Med musen kan du klikke dig gennem hierarkiet af databaser, indtil du når den information, du søger.

Den sidste, og mest avancerede, søgeform, er et filter. Vælger du denne form, præsenteres du for et vindue, hvori du kan definere nogle betingelser for udskrivningen af data. F.eks. kan du i en adressedatabase vælge at se alle personer med et postnummer, der er større end 2800. Efter et klik på OK, bliver samtlige personer med disse krav opfyldt udskrevet på listeform. Når et filter skal defineres, har du adskillige matematiske funktioner til din rådighed, og derudover et hav af specielle formler.

Programmer din egen base

Nu er de mest basale funktioner i en database udfyldt, men AmigaBase tilbyder mere - den kan programmeres. Ønsker man at bevæge sig ind på dette felt, der med et slag gør AmigaBase anvendelig i næsten alle sammenhæng, behøver man blot at akti-

vere et indtastningsfelt og vælge menupunktet "Program". AmigaBase smider omgående en lille editor op på skærmen, hvori man kan indskrive et program eller rette i et allerede eksisterende. Programsproget minder meget om Pascal, og du kan f.eks. få AmigaBase til at beregne en række informationer, og derefter placere resultatet på skærmen. På den måde kan man opstille en lille regnskabsdatabase med debitor og kreditor, hvor hele regnskabet til sidst samles i en hovedbase. Via programmeringsfunktionen, er det også muligt at starte eksterne programmer, således man kan lave billededatabaser eller måske et interaktivt system. Med programmeringsfunktionen i AmigaBase, syntes mulighederne uendelige.

Ingen manual?

Indtil nu har der kun været positiv omtale af AmigaBase, men uheldigvis følger der ingen manual med, når man ikke har registreret programmet. En kort forklaring af hvordan man benytter de mest simple funktioner i AmigaBase, ville have været nok - hele ideen med ShareWare konceptet er netop den, at brugeren får en chance for at afprøve programmet, før han køber det. Når man endelig har afprøvet de første funktioner og (selvfølgelig) besluttet sig for, at blive registreret bruger, modtager man en tysk manual, som godt kan volde nogle besvær. Dette må siges at være den største fejl ved AmigaBase, og det i sig selv er da ikke så slemt endda.

Udover dette ene kritikpunkt, må AmigaBase siges at være et af

de mest fremragende programmer, jeg er stødt på indenfor PD verdenen. Under de mange eksperimenter for at lære programmet at kende, crashede AmigaBase ikke en eneste gang. Udover de beskrevne muligheder med AmigaBase, er der også avancerede udskrivningsfaciliteter, undo, hotkeys og en detaljeret Preference samt meget mere. Med en manual i hånden over programmeringsproget i AmigaBase, kunne man blive fristet til at tro, at der var endnu flere muligheder skjult i programmet. Mit råd til jer er, at få fat i dette vidunderlige program - så gør I helt klart jer selv og jeres Amiga en stor tjeneste.

Fakta:

Navn: AmigaBase
Programmer: Steffen Gutmann
Type: Shareware
FFish: 813
Saga BBS: AmigaBase.LHA
Pris: 50 DM

Sådan får du fat i AmigaBase:

Da Det Nye COMputer ikke længere distribuerer PD disketter, kan du i stedet modtage programmerne via postordre hos Michael Jensen, eller hente dem over modem hos SAGA AmigaBBS.

Postordre:

Michael Jensen
Postbox 2134
6705 Esbjerg Ø
Tlf: 75145180
Postgiro 1 93 52 40
Pris: 20 kr. incl. diskette og porto
1 uges leveringstid

BBS System:

SAGA AmigaBBS
2400 baud CCITT, 14400 bps HST/42bis, 8N1.
Sysop: Per Hansen
Tlf: 31163217

Tak til Alcotini Aalborg for lån af Fred Fish serien.

APROPÓS

PIRATKOPIERING

Af Henrik Pedersen, Randers

Er piratmarkedet det samme som markedet for euforiserende stoffer?

Der er med grundlag i samtaler med henholdsvis en softwareforhandler og en distributør af piratsoftware, jeg har skrevet denne artikel.

Igennem længere tid har man kunnet læse debatindlæg om pirat-kopiering og salg. Mange meninger er givet til kende, men kendetegnede for dem alle er, at de kun deler et synspunkt, med udgangspunkt i forfatterens egen holdning og viden.

Sagen om piratvirksomhed involverer flere parter. Program-mørerne slider i flere måneder for at lave diverse programmer. Udregnes deres honorar i time-løn, vil den i langt de fleste tilfælde ligge under enhver mindste-løn. De mister deres procenter for de programmer, der ikke købes som originaler. Deres position er altså som de absolut tabere.

Forhandlerne har også det økonomiske problem. Softwarehuse- ne lukker på stribe på grund af manglende indtjening. De der overlever må holde priserne høje for at have indtjening nok til at kunne lønne deres ansatte. Distributørerne må ligeledes ligge prisen efter indtjeningen - ved manglende indtjening må de afskedige deres medarbejdere, hvis de da ikke tjener på andre

former for distribution.

Forretningerne har udover de økonomiske tab et andet stort problem, kunderne. Mange helt unge computer-ejere har ikke sat sig ind i bekæmpelsesmetoder af virusser, og mange virusser kan man simpelthen ikke finde, hvis man ikke hele tiden fornyer sine antivirusprogrammer. Rammer en virus en sådan ung computer-ejer, sker det at virusen spredte sig til originale disketter, og forældrene, der tit er helt uden kendskab, bringer deres fortvivelse med sig ind i butikkerne. Her klager de, og har svært ved at forstå, at problemerne er selvforskyldte. Ser man sagen fra den anden side, er der ingen tvivl om at piraten løber en risiko. Enhver bør overveje om det er risikoen værd. I tilfælde af afsløring, kan bøden og erstatningskravet nemt overstige den første og anden million. Der er altså ringe mulighed for nogensinde, at blive gældsfri.

Fortjenesten afhænger af hvor aktiv en pirat er, samt hvor stor en risiko han vælger at løbe. En forretning af enhver slags kræver kunder og disse skal informeres. Der er flere muligheder, mund til mund metoden er den sikreste, men vil man nå flere kunder må man annoncere.

Det er ikke sjældent, at man

finder annoncer "Den Blå Avis". Disse annoncer er for gennemskuelige. Kunderne løber også en risiko, men det er yderst sjældent, at der anlægges sag imod dem. Faktisk er det kunderne, der i teorien har den største fortjeneste, hvis man medregner risikoen, idet de sparer betydelige summer. Men de har ingen garanti, hverken mod fejl eller virusser, og de går selvfølgelig glip af manualerne. En af kundens fordele ligger i, at hvis produktet ikke svarer til forventningerne, er der ikke spildt så forfærdeligt mange penge, i forhold til prisen på et originalprodukt. Nogle bruger piratkopier, som en mulighed til bedre at kunne vælge, hvilke produkter der er værd at investere i.

Det er naivt at tro, at salget af originaler vil stige eksplosivt, hvis piraterne forsvandt. Selv om udgifterne til piratsoftware frigives, vil der ikke kunne findes specielt mange ekstra kroner i budgetterne til køb af originalvarer. Heller ikke en nedsættelse af priserne på de originale produkter vil give firmaerne en væsentlig højere indtjening, der vil blot blive solgt flere produkter.

Hvis piratvirksomheden skal stoppes, kræver det en aktiv indsats fra organisationer som SAPU, der er i besiddelse af et

arkiv, der blandt andre omhandler annoncerende i Den Blå Avis.

Det kræver også, at der på den retslige side skabes præcedens for disse sager. Men det er langt fra nok. Sammenligner man med salget af euforiserende stoffer, så ser man tit, at ligeså snart en pusher er væk, dukker en ny frem. Det gør de så længe, der er marked for produktet. Det samme vil ske med spilpusherne - så længe der er kunder, er det altid en der er villig til at løbe risikoen. Det, der kan sætte en stopper for en stor del af piratsalget, skal findes i en større kombination. Først en præcedens med efterfølgende retssager af så mange pirater som muligt, derefter en nedsættelse i prisen på de originale produkter.

Moralen blandt kunderne skal forbedres væsentligt, i form af bedre forståelse af problemstillingen omkring pirathandelen. Det store spørgsmål er blot, kan moralen ændres? Der er tale om dobbeltmoral. På den ene side vil man gerne have mange programmer, og helst så billigt som muligt. Samtidig ved man at det for det første er ulovligt og for det andet at det er en naiv tankegang, ligesom ved sort arbejde, at man tror at der ikke sker noget ved at købe produkterne billigere, det gør alle andre jo også.

Derved undlader man faktisk at betale de mennesker, som lever af det, og kan de ikke leve af deres arbejde må de søge andre veje, hvilket ikke er nyt for nogen. Det er samtidig en overtrædelse af loven om copyright. Ser man sin fremtid som programmør, er dobbeltmoralen næsten grotesk, for piratvirksomhed svækker industrien, og derigennem ens egen mulighed for beskæftigelse.

Det er op til fremtiden at vise om problemet kan løses, men det nytter ikke at ønske noget, som kræver en aktiv indsats.

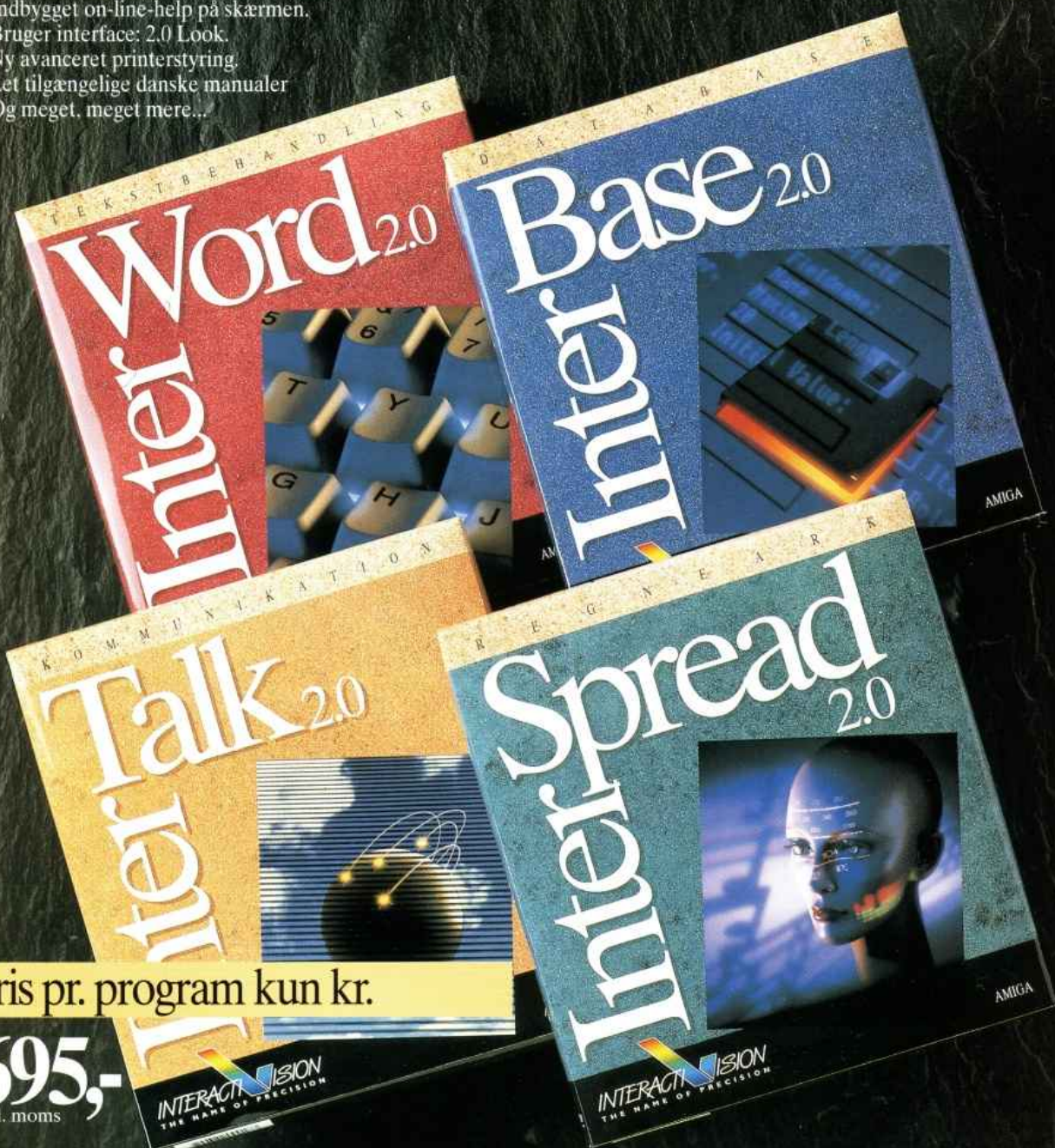
Apropos er DIN side.
Har du en mening du gerne vil uddybe har du chancen her på siden. Send dit indlæg ind til os på adressen:

Det Nye COMPUTER,
St. Kongensgade 72,
1264 København K, og
mærk kuverten "Apropos". Indlæg over 7000 tegn accepteres ikke. Vedlæg teksten på en 3,5"-diskette hvis muligt.

InteractiVision præsenterer:

En Ny Generation. Version 2.0

- Understøtter AREXX.
- Indbygget on-line-help på skærmen.
- Bruger interface: 2.0 Look.
- Ny avanceret printerstyring.
- Let tilgængelige danske manualer
- Og meget, meget mere...



Pris pr. program kun kr.

695,-

Incl. moms

INTERACTIVISION
THE NAME OF PRECISION

Henviſning til nærmeste forhandler:
Tlf. 8680 2700

ÅRETS BEDSTE AMIGA

POSTBESØRGET BLAD (1535 AP.V)
1303536 BLADNR. 51569

STEFFENSEN, FLEMMING
FEJØVÆNGET 34, TRUE
DK-8381 MUNDELSTRUP

-hos Danmarks største Commodore forhandler

med CDTV

incl. tastatur, fjernbetjening,
diskdrev og mus...

Commodore's AMIGA behøver vist ikke den
store beskrivelse - hver 10. computer, der
sælges i Danmark er en AMIGA - derfor er
udvalget i spil og programmer imponerende.

Lige nu får du en CDTV med oven i købet
- en teknologisk landvinding, der tilsluttet dit
TV - gi'r dig mulighed for at afspille CD'er
med musik, grafik, video, spil og meget mere.

Én enkelt CD-ROM rummer, hvad der
svarer til 681 almindelige disketter...
kan du se mulighederne!

Commodore AMIGA/CDTV samt
Gyldendals elektroniske leksikon
"FAKTA" (værdi 1.200,- kr)

2.995,-

incl. moms

euroACTIV er en europæisk kæde med over
2000 foto- og elektronikbutikker i Finland, Norge,
Danmark, Tyskland, Holland, Belgien, Frankrig og Spanien.

Her finder du ACTIV butikkerne i Danmark

SJÆLLAND: ALLERØD: ALLERØD COMPUTERCENTER, M.O. Madsenvej 12, Tlf. 42 27 18 50. BRONSHØJ: BRONSHØJ FOTO, Frederikssundsvej 185B, Tlf. 31 60 28 01
FREDERIKSSUND: FREDERIKSSUND FOTO, Jernbanegade 36, Tlf. 42 31 13 15. FREDERIKSVÆRK: SANDNER FOTO, Nørregade 26, Tlf. 42 12 00 65. HELLERUP:
REFLING'S FOTO & DATA, Strandvejen 155, Tlf. 31 62 24 42. HELSINGØR: FOTO-CENTER, Storgade 48, Tlf. 49 21 83 30. HILLERØD: C.P. DATA, Storgade 14, Tlf.
42 26 58 80. HOLBÆK: HANSEN DATA, Aagaardsvej 90 D, Tlf. 59 44 65 30. KØBENHAVN NV: NY FOTO, Frederikstorgvej 84, Tlf. 31 81 80 71. NESTVED: HOLM FOTO,
Dansk 3, Tlf. 53 72 05 01. NOKSILDE: REID DATA, Aagaardsvej 27, Tlf. 42 35 48 42. SLAGELSE: HOLM FOTO, City 3, Tlf. 53 50 88 20. STENLØSE: FOTO-HUSET, Slagelse Center, Tlf. 42 17 01 90. TAASTRUP: TAASTRUP FOTOMAGASIN, Køgevej 117,
Tlf. 42 99 60 80. VÆRLØSE: JAN P. FOTO, Bymidten 50, Tlf. 42 48 66 50. * FYEN: NYBORG: NYBORG FOTO, Nørregade 11, Tlf. 65 31 44 44. ODENSE: C.K.H. FOTO, Kongerængevej 9, Tlf. 66 13 51 52. ODENSE N: KH-FOTO, Bogensevej 45, Tlf.
66 18 10 50. SVENDBO: SVENDBO FOTO, Kongegade 2, Tlf. 42 21 56 01. SØNDERBØ: KH-FOTO, Sønderbølvej 1, Tlf. 64 80 20 62. ÅRHUS: B'S FOTO, Bredegade 39, Tlf. 84 43 23 24. * JYLLAND: BJERRINGBRO: J.M. FOTO, Skolegade 3,
Tlf. 86 68 28 28. BRØNDESLYV: DAM FOTO, Aagaardsvej 76, Tlf. 98 80 07 70. ESSBJERG: CENTRUM FOTO & DATA, Kongerængevej 82, Tlf. 75 13 72 55. FREDERICIA: SØREN PEDERSEN FOTO, Vesterbrogade 11, Tlf. 75 82 03 55. FREDERIKSHAVN: DAM
FOTO, Danmarksvej 49, Tlf. 38 42 19 10. GRENA: ØVLESEN FOTO, Lågegade 20, Tlf. 86 32 08 30. HÅLSUND: LORENTZ NIELSEN FOTO, Storgade 14, Tlf. 96 57 18 33. HERNING: ASG FOTO, Bredegade 15 E, Tlf. 97 12 55 14. HJØRRING: euroACTIV,
Ostergade 2, Tlf. 96 32 13 49. HOBØ: FOTO-KINO, Adalgade 44, Tlf. 96 52 03 85. HOLSLETER: FOTO-JENSEN, Ostergade 10, Tlf. 97 42 49 49. HORSENS: FOTO HUSET, Thranbrogade 5, Tlf. 75 62 25 19. KAST: COLDFOTO, Møllevej 13, Tlf.
97 15 36 10. KØLBING: FOTO MAGASINET, Ostergade 11, Tlf. 75 520 521. LEM: IRENE'S FOTO, Bredegade 85, Tlf. 97 34 11 50. LERVING: VESTJYSK FOTOCENTER, Vestergade 3, Tlf. 97 68 03 06. NYKØBING M: DAM FOTO, Vestergade 4, Tlf. 97 72 30 72
RANDERS: CENTER FOTO, Slotscentral, Tlf. 86 43 09 55. RIBE: RIBE FOTOCENTER, Møllemandsvej 15, Tlf. 75 42 33 11. SILKEBORG: ALDERIS VST FOTO, Borggade 7, Tlf. 86 82 37 72. SKAGEN: STJERNE FOTO, Skagen Bulvarkenter, Tlf. 98 44 29 25
SKANDERBORG: FOTO HUSET, Adalgade 89, Tlf. 86 52 07 27. SKIVE: CHR. RICHARDT FOTO, Nørregade 18, Tlf. 97 52 44 66. STRUER: KS-FOTO & COMPUTER, Vestergade 3, Tlf. 97 65 19 09. SÆBY: NYTORV FOTO, Vestergade 13, Tlf. 98 46 22 22
THISTED: DAM FOTO, Frederiksgade 8, Tlf. 97 92 38 30. VARDØ: FOTOMAGASINET, Kværnvej 10, Tlf. 75 22 00 45. VÆLJE: BYSKOV FOTO, Nørregade 24, Tlf. 75 82 36 86. VIBORG: DAM FOTO, Sct. Mathiasgade 62, Tlf. 86 61 56 94. ÅRHUS C:
DAM FOTO, Børnegrønspladsen, Tlf. 86 13 22 32. DAM FOTO - BRUNSBRO 9: TLF. 86 13 95 92. AABENRÅ: von MÜNCHOW, v. Willy Gøye, Rasmussen 13, Tlf. 74 62 23 40. AALBORG: VEJGAARD FOTO, Veggaard Torv 1, Tlf. 96 12 08 10



SPAR
5.200,-
(Begrænset antal)

EXCL. MONITOR

